平成10年 5月8日発行　第5巻 第20号 通巻128号

ゲーメストムック／EXシリーズVol.52

DEAD OR ALIVE

NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.



隠れキャラを含む全キャラ、
すべての技をチェックできる！
対人＆対COM戦も完全網羅!!

SKILL BOOK

for PlayStation

NEWEST
3D REAL FIGHTING GAME
NOW ON STAGE.



DEAD OR ALIVE
SKILL BOOK

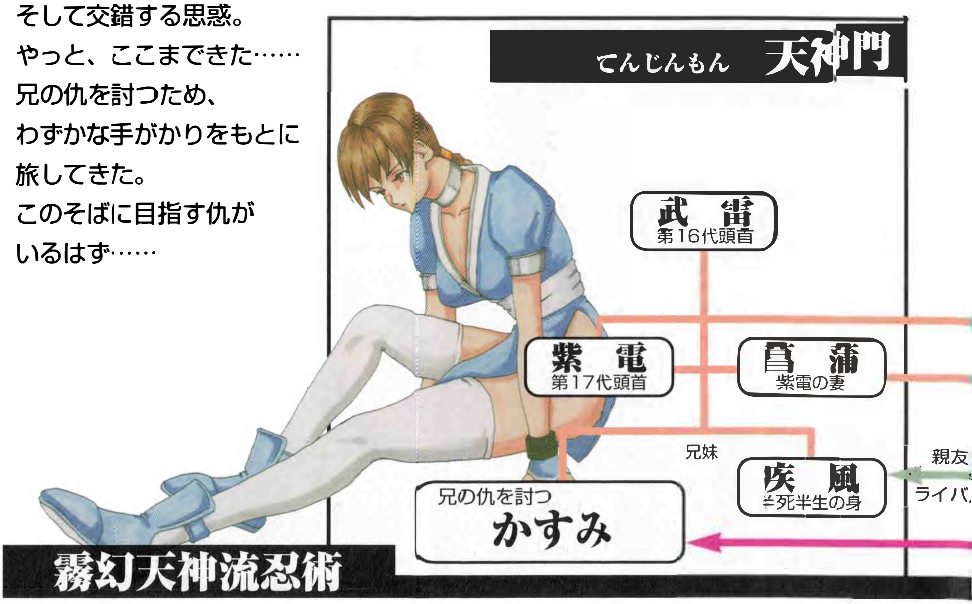
熱き闘いの縮図

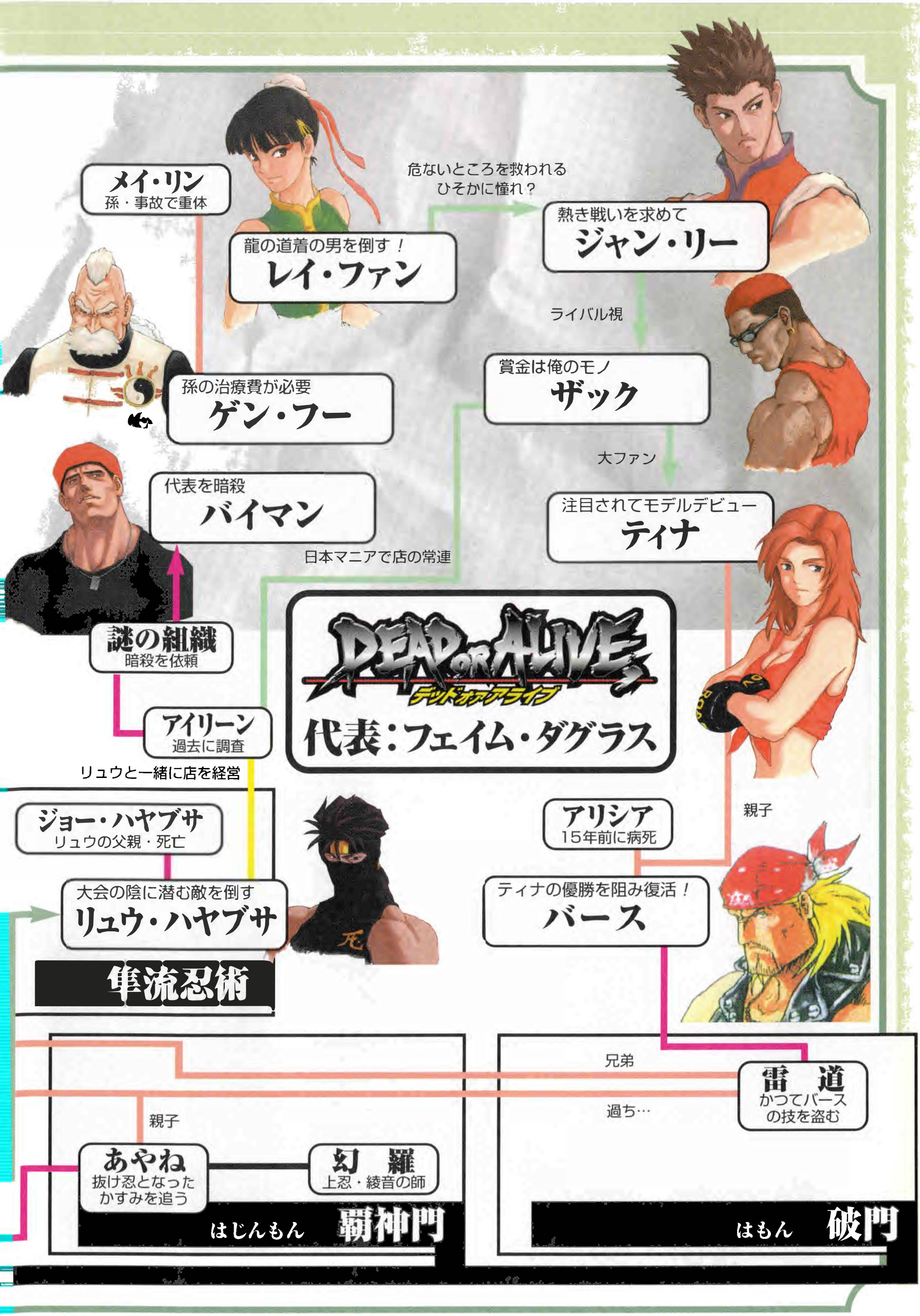
人間の果てしなき欲望は
科学の粋を結集して、この地に愚かにも
熾烈な闘いの舞台を作り上げた。
そして今また、
新たなる生と死の競演が
繰り広げられようとしている。

少女は静かに目をつむった。
漂うのは、ぶつかり合う力の鼓動、
そして狂おしいまでに激しい旋律。
これから自分がくぐる幾つもの扉が
少女の瞼をかすめる。
勇ましき男へ、
気高き女へと影が揺れた。

――かすみは風の中に身をゆだねた。
不意にその小さな姿が消えると、
あたりには風のざわめきだけが残った…

少女はかすかな吐息をもらし、
眼下に広がる武神たちの宴に視線を落とす。
感じるのは光ではなく闇、
そして交錯する思惑。
やっと、ここまできた……
兄の仇を討つため、
わずかな手がかりをもとに
旅してきた。
このそばに目指す仇が
いるはず……





メイ・リン
孫・事故で重体
龍の道着の男を倒す！
レイ・ファン
危ないところを救われる
ひそかに憧れ？
熱き戦いを求めて
ジャン・リー
ライバル視
孫の治療費が必要
ゲン・フー
賞金は俺のモノ
ザック
大ファン
代表を暗殺
バイマン
日本マニアで店の常連
注目されてモデルデビュー
ティナ
謎の組織
暗殺を依頼
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
代表：フェイム・ダグラス
アイリーン
過去に調査
リュウと一緒に店を経営
ジョー・ハヤブサ
リュウの父親・死亡
アリシア
15年前に病死
親子
大会の陰に潜む敵を倒す
リュウ・ハヤブサ
ティナの優勝を阻み復活！
バース
隼流忍術
兄弟
雷道
かつてバースの技を盗む
過ち…
親子
あやね
抜け忍となったかすみを追う
幻羅
上忍・綾音の師
はじんもん 覇神門
はもん 破門

DEAD OR ALIVE SKILL BOOK

CONTENTS

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ



SYSTEM EXPLANATION

[基本動作と基礎知識]

DEAD OR ALIVE

基本操作と基礎知識

生か死か。闘いに賭ける飽くなき追求心は、研ぎ澄まされた戦闘感覚に変わる。

基本動作　全てのアクションはここから始まる

走る・跳ぶ・攻撃するなど全てのアクションは、方向ボタンと3つのボタンによる操作で構成される。自由自在にキャラクターを扱うために、まずは各ボタンの役割を確認しておこう。



▲正確なキー入力で、モニター内の自分の分身に命を吹き込もう。

ジャンプやダッシュなど移動系の操作と、防御やしゃがみなどキャラクターの挙動を決めるのが方向ボタンの役割。P・K・Hとの組み合わせで、多彩なコマンド技を出せるのだ。	パンチ系の技を繰り出す攻撃ボタン。全体的にリーチは短いが、攻撃発生の素早さから接近戦での攻防で力を発揮する。特に牽制技として利用すれば、その存在感を思い知ることだろう。
キック系の攻撃を繰り出すボタン。リーチは長めだが、攻撃前後の隙が若干気になる。戦闘中は単発のキックよりも、方向ボタンとの組み合わせによるコマンド技を中心に活用していこう。	攻撃的なつかみ技オフェンシブホールドと、防御的つかみ技ディフェンシブホールドの2系統のつかみ系の技を出せる。キャラクターによっては、コマンド入力で特殊移動が可能となる。

戦闘の仕組み　最強への条件〜DOAにおける3すくみ概論

対戦ゲームである本作品には実に様々な技が存在するが、全てを総括すると、打撃、投げ、つかみの3種類に大別することができる。この3つには下図のような3すくみ（じゃんけんのような）の関係が設定されているのだ。





▲パンチやキックなど、直接相手にダメージを与える攻撃。

▼投げ間合いの外ではコマンドの関係上、打撃技に変化してしまう。



▼打撃技をつかみ反撃に転じることができる。失敗時の硬直に注意!!



モード紹介　闘いの舞台を決めるのは自分自身

TOURNAMENT

いわゆるノーマルなアーケードモードで、次々に現れるライバルたちを倒し、トーナメントの頂点に立つのが目的だ。コンピューターのレベルの選択が可能なので、自分の力量



を知るにはもってこいだろう。ひたすら純粋に、強さを求めて走り続けていこう。

TIME ATTACK

全10人のライバルを倒し、クリアするまでの時間を競うタイムアタックモード。メモリーカードにセーブすることで記録を残すことができるので、自宅でヤリ込んで友達と最速タ



イムで勝負するのもおもしろいかもしれない。自分なりの必勝パターンを見つけだそう。

VERSUS

２人用の対戦、接待用モード。熱き闘いの舞台はこの対戦プレイにあり、ここで行われる戦闘が格闘ゲームの神髄といえるだろう。もちろん、闘いのスタイルは人それぞれ。試合に



勝利することにこだわるもよし、魅せるプレイにこだわるもまたよしである。

SURVIVAL

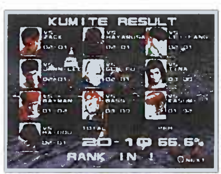
立ち塞がる数多くのライバルたちを、何人まで倒すことができるかを競うモード。ただし、１回の戦闘で受けたダメージは次回の戦闘に持ち越しになるので、厳しい闘いが続く



ことになる。つねにピンチの連続なので、逆境での底力、勝負根性を養うことができるかも!?

KUMITE

規定回数の戦闘をこなし、トータルの勝率を競う。ある程度操作になれたら、一度このモードで修行することを薦める。30回戦を越える長丁場はまさに修行という名に相応しく、



さらなる修練をつむことができるだろう。ここで長期戦に耐えうる精神力を養おう。

TRAINING

技表を見ながらコマンド技の確認を行うことができる。いくら強力な技でも繰り出すことができなければ意味がない。まずは、このモードで練習を積むことから始めよう。また、相手



のアクションを設定することができ、自分の望む状況に応じた対応策を練ることも可能だ。

TEAM BATTLE

対人、対CPUによる５対５の勝ち抜き団体戦モード。１発勝負で決着がつく個人戦とは違い、純粋に華麗な技の応酬という戦闘スタイルを楽しむことができるだろう。斬新な



システムとはいえないが、対戦の新たなスタイルを見出すことができるはずだ。

OPTION

戦闘セット数や体力値を始め、ボタンの配置などの細かな変更を自分の好みに合わせて設定することが可能。オマケ的要素が満載なので、一度は中身を確認しておきたい。また、



エキストラコンフィグのセッティングもこのオプションモードでおこなうことになる。

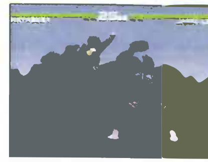
打撃技　強靭な肉体に裏付けされた脅威の破壊力

連携技

打撃技の中には、ＰＰのように続けざまに攻撃を出すことが可能な技もある。これを「連携技」と呼ぶ。この連携技は自分の攻めを継続させるために重要であるが、何も考えずに乱発していては相手のホールドの的になってしまう。そこで、入力タイミングを遅らせ、インパクトの瞬間をずらして相手のガードを解かせよう。これが、「ディレイ」というテクニックだ。



上段攻撃



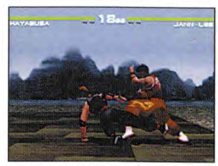
立っている相手にのみ攻撃をヒットさせることができる。

中段攻撃



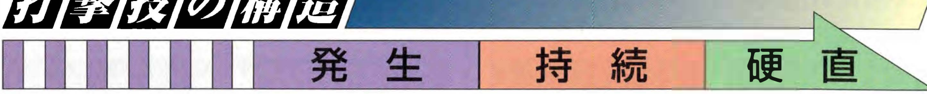
立ち、しゃがみの相手に当てることができる。しゃがみガードは無効。

下段攻撃



立ち、しゃがみの相手に当てることができる。立ちガードは無効。

打撃技の構造



打撃は発生、持続、硬直の３つの要素から成るが、この中で相手にダメージを与え、実質的に攻撃力を持つのは持続の区間だけである。発生は攻撃の予備動作であり、発生が短いほど攻撃判定の出が速い。硬直は単純に技の隙を表わす。

打撃技のコマンド入力が成立した時点から、攻撃の判定が発生するまでの区間。

判定が発生してから、持続し続けている区間。この間のみ、相手にダメージを与えられる。

攻撃の判定がなくなってから、次の行動に移れるようになるまでの区間。この間は無防備。



ダウン　倒れた相手に対しては、すかさずトドメを！

ダウン攻撃



ダウン状態の相手にヒットし、ダメージを与えることが可能。全キャラとも装備しているが、入力は⇧Ｐか⇧Ｋでキャラにより異なっている。意外とダメージが高い。

追撃技



こちらもダウン状態の相手にヒットさせることが可能。全キャラ装備しているが入力はキャラにより異なる。リーチは短いが、硬直も短いので気軽に使っていける。

ガード　完璧なガードができれば無傷で相手を倒すことも可能

立ちガード(方向ボタン⇦(or⬅)キャラ右向時)



上段と中段の打撃技を防御することができる。ガードモーション自体は、相手の攻撃が接触する時のみ発生しそれ以外は後退が発生する。

しゃがみガード(方向ボタン⇙(or⬋)キャラ右向時)

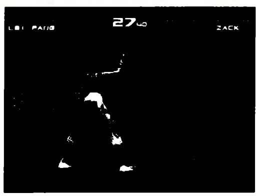


上段の攻撃をすかし、下段の攻撃を防御できる。しかし、中段の攻撃に対しては無力な上に"よろけ"という不利な状況に陥る場合もあるのだ。

ホールド　防御側から反撃へ転ずるキーポイント技

オフェンシブホールド

オフェンシブホールド(OH)は相手にダメージを与える、もしくは自分に有利な状況を作り出す攻撃的なつかみ技だ。このOHの構造も打撃技同様に発生、持続、硬直から成り立っており、持続の区間でのみ相手をつかむことができるのだ。全キャラ共通のつかみ技の他に、連携する固有技も存在する。



▼



上段OH 全キャラ共通(⇨Hキャラ右向時)

相手が立ちの状態であればガードは効かず、打撃技の発生もつかむことができる。ただし、相手の投げ技には一方的に負けてしまうので注意。



下段OH 全キャラ共通(⇘Hキャラ右向時)

相手がしゃがみ状態という点以外は、上段OHと変化はない。下段OHの硬直はしゃがみ判定となるので、中・下段の打撃技か下段投げで反撃。

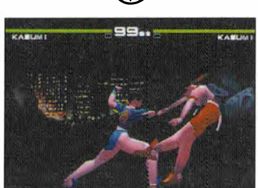


ディフェンシブホールド

相手の打撃技を受け止め、反撃に転じることができるディフェンシブホールド(DH)。Hを押すことでつかみモーションが発生し、この間に相手の打撃が接触すればつかみ技が出る。相手の出した技によっては、そのキャラが持っている本来のつかみ技ではなく、相手の背後を取る受け流しになる。

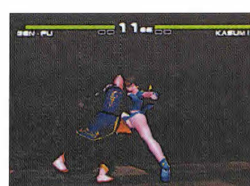


▼



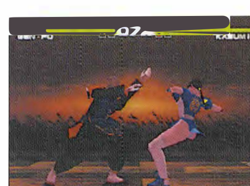
上中段DH 全キャラ共通(H)

単にHを押した場合、上、中段の全ての打撃技をつかむことができる。正面状態でのDHは発生時間0、つまり持続と硬直だけで成り立っている。



下段DH 全キャラ共通(⇩H)

方向ボタンの下要素とHの入力で、下段の打撃技をつかむことができる。DHでつかむことのできない打撃技は存在しない。積極的に狙え！



投げ技 どんな相手も豪快に投げ飛ばすことが可能

投げ技の利点は攻撃の発生が０、つまり投げの成立条件が整った状態なら、コマンドが成立した時点で技が確定するという点にある。相手の硬直に打撃技を合わせた場合、発生時間の関係からガードやホールドが間に合ってしまうことがある。その点、発生０の投げ技ならば、相手の硬直中にきっちり反撃することが可能というわけだ。

上 段投げ 全キャラ共通(H＋P)

立っている相手を正面から投げることができる。H＋Pの共通投げ以外は、投げ抜けされることはないのだ。



下 段投げ

しゃがんでいる相手を正面から投げることができる。一部のキャラのみ装備しておりコマンドは固有である。



背 後投げ 全キャラ共通(H＋P)

立っている相手を背後から投げることができる。全キャラ装備のH＋P以外にも、多数の固有技が存在する。



投げ技の成立条件

○間合い…両者の距離が設定間合い以内であること。間合いは各投げ技ごとに設定されている。
○姿勢……投げ技は相手の姿勢が投げの設定と一致しないと成立しない。
○角度……「間合い」「姿勢」が一致しても、角度が範囲内でないと成立しない。正面、背後とも、両者のズレが60度以内が条件である。
○自状況…自分の状況が地上において移動のできる状態にあること。自分がしゃがみ状態の場合、投げることのできない投げもある（下表参照）。

かすみ
虹掛け、冥土御輿
ジャン・リー
ヘルドライブ、サイドバスター
ハヤブサ
十字絡み、極光抱反落
ティナ
デスバレーボム、ボディスラム、フライングメイヤー
ザック
ワイルドスルー
バイマン
フロントスープレックス、ネックハンギングツリー
ゲン・フー
十字裏横
レイ・ファン
倒攆侯、野馬分鬃、撤身捶
バース
ファルコンアロー、水車落とし、キチンシンク
ライドウ
十字絡み、天崩轟雷衝
あやね
紅葉崩し、冥土御輿

投げ間合いと計測用目安値

キャラクター別の技表に載っている「投げ技・つかみ技性質表」の間合いに記載されている数値の単位はメートルである。右図に大まかな距離の計測法を記載しているので、ゲーム中で距離感覚をつかむ目安としてほしい。密着時の距離は、キャラにより若干差がある。





敵ホールド時の投げ間合い変化

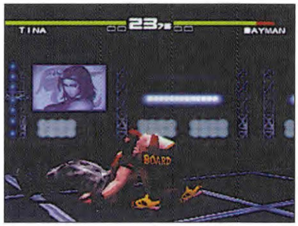
全ての打撃技をつかむことが可能なホールドは万能のようなイメージがあるが、唯一の、そして最大の欠点を挙げるなら投げ技に滅法弱いということになる。基本３すくみの相性で投げに負けるのは周知の事実だが、相手のつかみモーション中は投げの間合いが、より広がるという弊害も同時に起こっているのだ。

敵の状況	間合いの変化量
オフェンシブホールド	各投げ間合い＋0.5m
ディフェンシブホールド	各投げ間合い＋0.3m

連続投げ＆つかみ 投げコンボのタイミングを極める

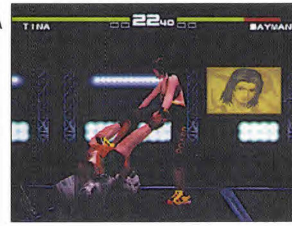
キャラによっては投げ技から投げ技または、つかみ技からつかみ技というような連続投げ技、連続つかみ技（通称投げコンボ）を持っている。どれも大量のダメージを奪うことができるこの投げコンボだが、正確なタイミングで入力しなければ次の投げに連携することはない。右図で入力タイミングについて詳しく検証していくので、心して読むように。

最初の投げ成立 → 15フレーム → **連続投げ**



入力禁止フレーム

入力受付けフレーム



最初の投げ・つかみが成立した時点から15フレームは、ボタンによる先行入力を受け付けない禁止フレームで、この区間のコマンド入力は不成立となる。

入力禁止フレームでの入力があった場合、一定量のフレーム経過後、再びコマンドを入れ直すことでコマンドを再成立させることができる。

投げ抜け 投げ抜けを覚えてピンチを回避

通常投げ抜け 全キャラ共通(H＋P)

この通常投げ抜けは、言わば保険的な役割を持つ。例えば硬直の長い技を防御された場合、硬直中に投げ抜けを入力する。相手がH＋P投げで反撃してくるなら問題無く投げ抜けできるし、中途半端な攻撃なら投げ抜け失敗パンチで迎撃することも決して不可能ではない。



入力タイミング

敵のH＋P投げ成立後、10フレーム以内にコマンドを入力できれば、投げ抜けは成立する。

連続投げ抜け 全キャラ共通(H＋P＋K)

投げ側と同様に抜ける側にも禁止フレームは存在する。この区間内に入力があった場合、やはり一定量のフレーム経過後に再入力する必要がある。ただし、投げ側、抜け側のどちらかが禁止フレームに入力してしまった場合、相手側の禁止フレームはなくなるので注意。



入力タイミング

最初の投げ成立後16フレーム以降で、相手の入力よりも早いタイミングの入力で投げ抜けは成立する。

ジャンプ リスクは高いが積極的に戦闘に組み込みたい

ジャンプ攻撃



ジャンプ攻撃は、ジャンプの上昇中と下降中にP、またはKを入力することでそれぞれ繰り出すことができる。上昇中の入力の場合はジャンプ中に攻撃を出し、下降中の入力の場合はジャンプの着地後に地上で攻撃を出すことになる。

ジャンプホールド



ジャンプ中にHを押すことで、着地後にオフェンシブホールドを繰り出すことができる。前・上・後のいずれでも出すことができ、ジャンプ中に⇩（及び下要素）Hの入力で下段のオフェンシブホールドを出すこともできる。ハイリスクだが奇襲に最適だ。

よろけ　大量ダメージを狙えるチャンスの到来

特定の状況で相手の特定の技をくらってしまうと「よろけ」という状態が発生する。このよろけの起きる条件は意外と簡単。各キャラ及び全キャラ共通のよろけ誘発技をヒットさせるだけでＯＫだ。ただし、よろけ誘発技によって２種類のよろけ（立ちよろけとしゃがみよろけ）が発生するので、実戦レベルで活用するにはその特徴をしっかり把握しておくことが重要となる。

立ちよろけ

立ち状態のため、上､中､下段すべての攻撃が当たる。攻撃側にとってはしゃがみよろけよりも都合がよい。



▲しゃがみ状態の相手に中段Ｋ系の技をヒットさせる。



▲立ちかしゃがみかは、見た目で判断できる。超重要。

しゃがみよろけ

しゃがんだ状態のよろけ。この時の追撃技は横方向に力が働くので、相手を遠くに吹き飛ばしてしまうのだ。



▲しゃがみ状態の相手に中段Ｐ系の技をヒットさせる。



▲ヨロヨロ……。すかさず追い打ち攻撃をせよ！

よろけの回復

よろけ中は方向キーとＨ、Ｐ､Ｋの全てのボタンの入力でよろけ時間(42フレーム)を短縮することが可能。



▲最大で10フレームまで短縮可能。

例外的なよろけ技

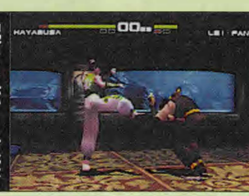
上記で説明した以外にも、例外的に当てるだけで必ずよろめきを誘うことができる技もある。それが「ジャンプパンチ」と「起き上がり攻撃」の２つだ。この２つは立っている相手にヒットすれば立ちよろけ、しゃがんだ相手にヒットさせればしゃがみよろけを誘うことができる便利な技だ。

ジャンプパンチ



▲常に追い打ちを意識して使用していこう。

起き上がり攻撃



◀使用頻度も高く、上下段ともによろけを誘える。

よろけの判定

よろけの特筆点は、よろけ中に技を当てるとカウンター扱いになるということだ。これを用いて、素直に追撃技にいかず、まずは浮かせてから空中コンボを狙うことも有効。理屈では、よろけ時間は回復しても32フレームなので、誘発技の硬直と追撃技の発生フレームの合計がそれより早ければ追撃が可能だ。



相手を浮かす



◀▼よろけた相手に攻撃する場合､立ちとしゃがみの両方に対応する中段技が望ましい。



▲当然のことであるが、しゃがみよろけの相手には上段攻撃はスカってしまう。また、投げ技、つかみ技を入ることもできない。

起き上がり　不利な状況を打破し、余計なダメージを回避せよ

うまい起き上がり方ができれば、相手の追い打ち攻撃をかわし、ダウンしているという不利な状態を打破することができる。もちろん、背後にデンジャーゾーンがある場合、横転起きで軸をズラすなどの細かい配慮が必要となってくるぞ。



▲素早く起き上がり、相手の追い打ちをかわせ!!

起き上がりコマンド表	
その場起き上がり	入力なし
その場しゃがみ起き上がり	⬇
横転起き上がり	HH・・・
横転しゃがみ起き上がり (この入力では横転方向は自動的にフィールド中央となる)	HH・・・(横転中に)⬇
横転起き上がり（画面奥）	⬆HH・・・
横転しゃがみ起き上がり（画面奥）	⬆HH・・・(横転中に)⬇
横転起き上がり（画面手前）	⬇HH・・・
横転しゃがみ起き上がり（画面手前） (この入力により横転方向を奥と手前で選択できる)	⬇HH・・・(横転中に)⬇
後転起き上がり	⬅
後転しゃがみ起き上がり	⬋

起き上がり攻撃

その場、横転、後転とも起き上がり時に下段、中段２種類の蹴りを繰り出すことができる。同じ起き上がり攻撃を繰り返していては、相手に見切られ手痛い反撃を受けかねないが、前述のよろけ誘発技であるこの技を使わない手はないだろう。うまくパターンを切り替えて、相手の予測を乱していこう。

	その場起き	横転起き	後転起き
中段キック	 K・・・	 (横転中)K・・・	 ⬅K・・・
下段キック	 ⬇K・・・	 (横転中)⬇K・・・	 ⬋K・・・

ダウン時間回復

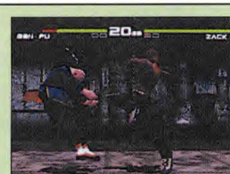
ダウン中に方向キーとH、P、Kの各ボタンの入力により、ダウン時間を短縮することができるのだ。



▲余計なダメージを受けないためにも気合いで回復しよう。

注意点

性能のよい起き上がり攻撃ではあるが、ディフェンシブホールドにつかまれてしまうので注意しよう。



▲起き上がり時の攻防が熱いのも『DOA』の特徴なのだ。

カウンター　覚えておいて損はない、カウンターのメカニズム

相手の打撃の発生から硬直の間に、こちらの攻撃がヒットした場合、カウンター(例外的によろけ中の打撃も入る）という状況になる。このカウンター時には、相手の硬直時間の変化（ヒットした攻撃のやられ硬直時間が＋３フレーム）、ダメージ量の変化（右表参照）、そして相手の浮き量の変化という３つの特徴がある。この中でも特に重要なのが、最後に挙げた浮き量の変化だ。浮き量の変化は、相手の体重と状況（立ちよりもしゃがみの方がより浮く）に起因し、より高度な空中コンボを成功させるための重要な要因となるだろう。ちなみに、浮いた相手への空中コンボには右表のようなダメージ補正がかかる。



ノーマルヒット時の浮き



カウンターヒット時の浮き

●カウンター時のダメージ変化

状　況	ダメージ変化量
敵の打撃の発生・持続に打撃がヒット	150%
敵の打撃の硬直時間に投げが決まる	125%
ジャンプしている敵に打撃がヒット	125%
やられ空中にいる敵に打撃ヒット(地面に接地する前)	75%
やられ空中にいる敵に打撃ヒット(地面に接地した後)	50%
背後を向いている敵に打撃ヒット	125%
ガードしている敵に打撃ヒット	80%
敵の打撃の硬直中に打撃ヒット	125%

●キャラ別体重の影響

S－TYPE(軽)	M－TYPE(中)	L－TYPE(重)
かすみ	ザック	バイマン
レイ・ファン	ティナ	ライドウ
あやね	ジャン・リー	バース
	ハヤブサ	
	ゲン・フー	

デンジャーシステム　まさに一触即発の熱き攻防がここにある

通常リングの周りを取り囲むように存在するデンジャーゾーン。このゾーンでダウンすると、爆発によりダメージと浮きの２つの効果がある。しかし、足を踏み入れただけでは、その効果は発揮されない。なお、ダメージは回避できないが、浮きは回避可能だ。

●受け身(H+P+K)



▲受け身はタイミング勝負。一発で決めるのがポイント。

受け身からの反撃システム



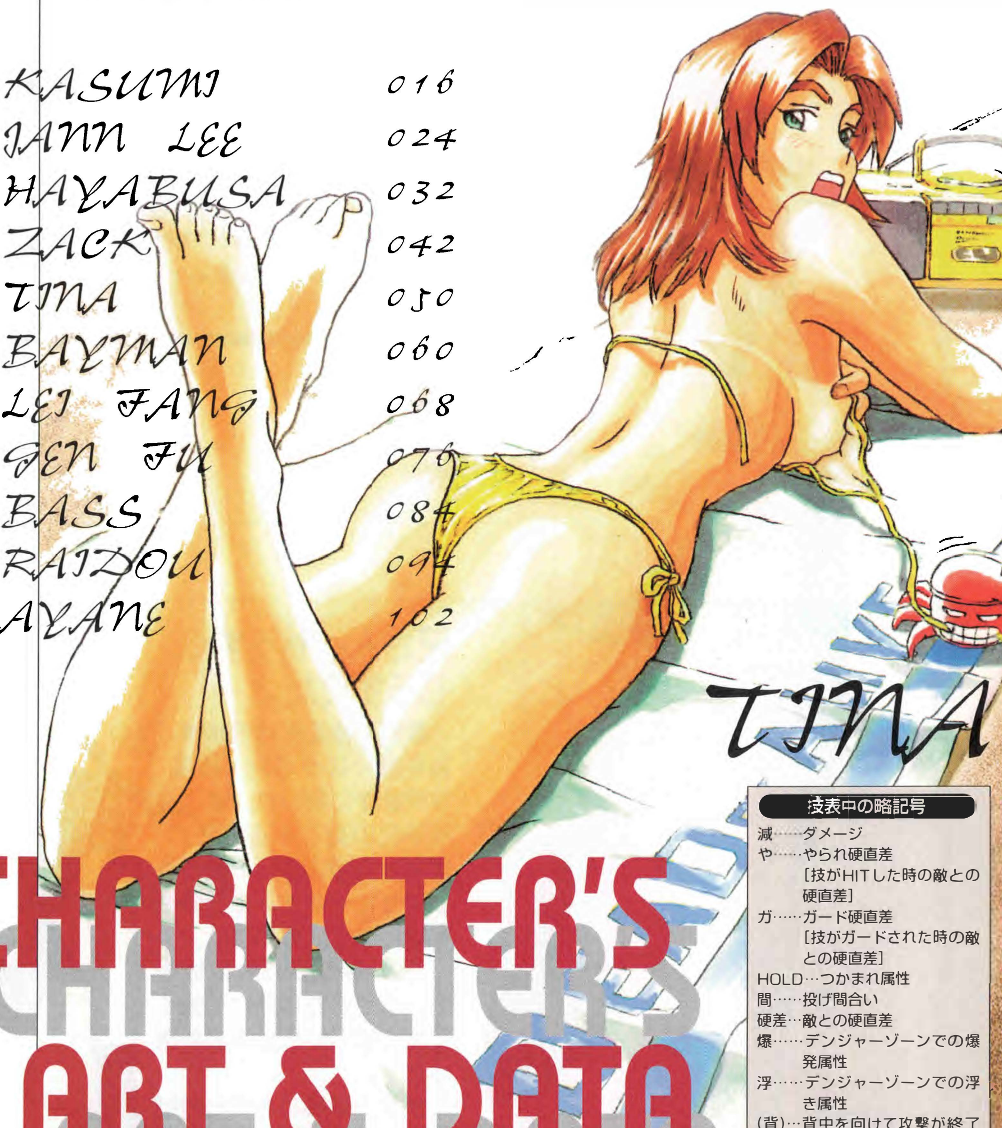
▲受け身を取った後は…。　▲通常起き上がりと同じ。

受け身が成功した後は、必ずリング中央に向かって横転する。起き上がり方自体は通常横転起きと変化はないので、起き上がり攻撃も可能だ。

受け身後反撃技コマンド表

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	被HOLD
受け身後ハイキック	仰向け敵足ＨＫ	中	22(4)20	20、30ｹ、8	上K
受け身後ローキック	仰向け敵足Ｈ⬇K	下	21(4)22	20、30ｹ、10	下K
受け身後ハイキック	うつ伏せ敵足ＨＫ	中	21(4)20	20、30ｹ、8	上K
受け身後ローキック	うつ伏せ敵足Ｈ⬇K	下	22(4)22	20、30ｹ、10	下K
受け身後ハイキック	仰向け敵頭ＨＫ	中	22(4)20	20、30ｹ、8	上K
受け身後ローキック	仰向け敵頭Ｈ⬇K	下	22(4)22	20、30ｹ、10	下K
受け身後ハイキック	うつ伏せ敵頭ＨＫ	中	22(4)20	20、30ｹ、8	上K
受け身後ローキック	うつ伏せ敵頭Ｈ⬇K	下	22(4)22	20、30ｹ、10	下K

DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ



CHARACTER'S ART & DATA

技表中の略記号

減……ダメージ
や……やられ硬直差 [技がHITした時の敵との硬直差]
ガ……ガード硬直差 [技がガードされた時の敵との硬直差]
HOLD…つかまれ属性
間……投げ間合い
硬差…敵との硬直差
爆……デンジャーゾーンでの爆発属性
浮……デンジャーゾーンでの浮き属性
(背)…背中を向けて攻撃が終了する技
ﾖﾛｹ……よろけ誘発技 [通常HIT時]
×……ダウンを奪える技 [通常HIT時]
フレーム……発生(持続)硬直
属性内の( )の括り ……攻撃が安定して繋がる連携

KASUMI

PROFILE



国籍:日本　　　性別:女
誕生日:2月23日生17歳　血液型:A型
身長・体重:164cm・48kg
スリーサイズ:B88・W52・H89
流派:霧幻天神流・天神門　職業:抜け忍
好きなもの:苺のミルフィーユ
趣味:占い

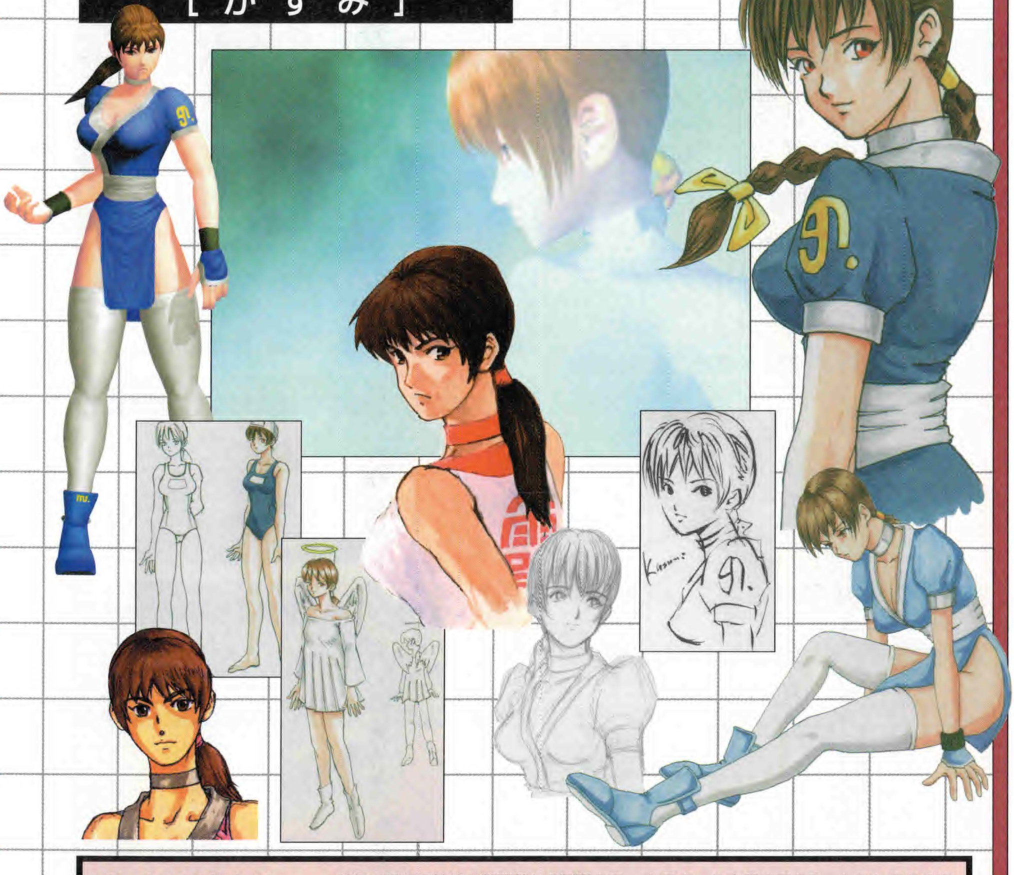
兄さん、もうすぐ、もうすぐだよ…

　霧幻天神流第18代頭首。その座を継ぐはずの兄・疾風は何者かに襲われ、半死半生の身となる。父・紫電は真相を決して語ろうとはせず、かすみに己の後を継ぐように命じた。
　かすみの心の中には今も、自分よりはるかに強くてたくましい兄の勇姿があった…。
　かすみは誰にも何も告げぬまま里を飛び出した。全ては兄の仇を討つため、そして真実をつかむために…。



抜け忍の汚名を着た美しき桜

[かすみ]



●オリジナルコスチューム

普通の霧幻天神流の戦闘着から制服まで何でもあり。女子校生コスプレにかけては右に出るもの無し。制服から体操服はたまたスクール水着まである。しかしこれらをはるかに凌駕するうさぎちゃんやエンジェルコスチュームが……。



KASUMI かすみ

かすみが修得した霧幻天神流。この奥義使用法コマンドの全てを紹介していくぞ！

技　名	コマンド	属性	フレーム	減､や､ガ	HOLD
●基本打撃技					
天刃	P	上	8(2)10	7,−3,−2	上P
霧刀	⇘P	中	13(2)25	18,15,16	上P
地刃	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
閃天脚	K	上	12(2)24	27,9,10	上K
閃人脚	⇘K	中	14(3)24	24,4,10	上中K
閃地脚	⇩K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
裏天刃	P	上	11(3)18	10,−2,5	上P
闇刀	⇩P	中	16(2)20	14,−2,8	上P
裏地刃	⬇P	下	13(3)20	12,−1,10	下P
裏天脚	K	上	14(2)27	30,x,11	上K
裏人脚	⇙K	中	15(3)29	25,4,13	上中K
裏地脚	⬇K	下	18(5)27	25,ヨロケ,16	下K
月影脚	⇧K	中	24(6)27	35,x,15	受け流し
●ジャンプ攻撃技					
前天　弧空斬	(前J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
前天　旋空脚	(前J中)K	中	10(4)26	30,x,12	受け流し
前天　地旋	(前J着地際)P	上	10(2)23	30,x,7	上P
前天　旋地脚	(前J着地際)K	下	20(3)32	25,x,17	下K
弧空斬	(上J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
旋空脚	(上J中)K	中	10(4)26	30,x,12	受け流し
地旋	(上J着地際)P	上	10(2)23	30,x,7	上P
旋地脚	(上J着地際)K	下	20(3)32	25,x,17	下K
後天　地旋	(後J着地際)P	上	10(2)23	30,x,7	上P
後天　旋地脚	(後J着地際)K	下	20(3)32	25,x,17	下K
●ダウン攻撃技					
鷹爪脚	⇧K		38(−)60/33	20,−,−	−
瓦砕き	⇩P		18(4)31	10,−,−	−
●固有打撃技					
天襲脚	⇗K	中	20(5)31	28,x,17	受け流し
飛龍脚	⇧K	上	10(3)28	25,x,13	上K
月輪脚	⇖K	中	9(5)55	40,x,40	受け流し
浮天刃	⇧P	上	25(2)16	12,−1,1	上P
避天刃	⇦P	上	25(3)14	11,−1,1	上P
閃連襲	PK	(上上)	12(2)28	25,ヨロケ,11	上K
二連突き	PP	(上上)	8(2)15	7,3,3	上P
連・疾	PPK	(上上)上	17(3)24	35,x,13	上K
連・疾風脚	PPKK	(上上)上中	20(4)37	30,x,21	上中K
残月刀	PPP	(上上)中	13(3)24	15,10,12	上P
連人襲	PPPK	(上上)中中	21(3)30	25,x,14	上中K
連地襲	PPP⇩K	(上上)中下	31(3)35	22,x,19	下K
連月砕	PP⇖K	(上上中)	10(5)55	30,x,40	受け流し
連光弾	PP⇨P	(上上中)	11(2)21	15,8,9	上P
連光天襲脚	PP⇨P⇦K	(上上中)中	20(5)31	28,x,17	受け流し
連光地襲脚	PP⇨P⇩K	(上上中)下	22(3)34	22,x,19	下K
連光人襲脚	PP⇨PK	(上上中)中	15(3)29	27,x,14	上中K
連光裏襲斬	PP⇨PKK	(上上中)中中	30(5)40	30,x,26	上中K
連光虚襲斬	PP⇨PK⇩K	(上上中)中下	28(4)32	25,x,18	下K
閃光弾	⇨P	中	11(2)21	15,10,12	上P
閃光天襲脚	⇨P⇦K	中中	20(5)31	28,x,17	受け流し
閃光地襲脚	⇨P⇩K	中下	22(3)34	22,x,19	下K
閃光人襲脚	⇨PK	中中	15(3)29	27,x,14	上中K
閃光裏襲斬	⇨PKK	中中中	30(5)40	30,x,26	上中K
閃光虚襲斬	⇨PK⇩K	中中下	28(4)32	25,x,18	下K
白霧	⇘PP	中中	13(2)28	20,4,12	上P
風牙	⇘PK	中上	13(3)29	25,x,13	上K
連天脚	KK	上上	18(3)30	22,x,14	上K
連人脚	K⇘K	上中	20(3)32	20,x,16	上中K
連地脚	K⇩K	上下	25(3)31	22,x,16	下K
無影刀	⇙⇘P	中	13(3)24	20,2,12	上P
迅槍脚	⇩⇘⇨K	中	14(3)30	25,x,14	上中K
飛燕昇脚	⇨⇨P+K	中	34(3)49	40,x,32	受け流し
烈風脚	⇘H+K	中	18(3)30	30,x,14	上中K
狼牙	⇨⇨K	下	30(3)32	25,x,16	下K
旋	P+K	上	11(2)22	25,x,9	上P
疾	H+K	上	15(3)25	28,x,11	上K
疾風脚	H+K･H+K	上中	20(4)37	30,x,22	上中K
影疾	⇩H+K	下	20(3)32	22,x,16	下K
旋・霞蹴り	H+P+K	中	18(3)25	25,x,14	上中K
裏影狩旋脚	⇨⇦K	下	17(3)26	18,2,11	下K
霧幻刀	⇙⇘P	中	20(3)23	15,x,12	上P
●特殊行動技					
アピール：桜纏い	⇦⇦⇨H+P+K ⇦⇨⇨H+P+K		0(0)51	0,−,−	−
裏駆け	⇖P		0(0)47	0,−,−	−

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
虹掛け	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
冥土御輿	⇦P	上段投げ	45	1.1	−	○	○
狼顎蹴	⇩⇙⇦H+K	上段投げ	60	1.2	−	○	○
朧	⇘⇘P+K	上段投げ	65	1.1	−	×	×
華厳円舞	⇩⇘⇨P	上段投げ	55	1.1	−	○	○
裏燕	⇩H+P	下段投げ	0	1.25	11	×	×
翼刈	(敵背後から)H+P	上段投げ	55	1.1	−	○	×

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH（ディフェンシブ・ホールド）							
木霊・壱式	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	2	×	×
木霊・弐式	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	35	4	×	×
爪払い	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	12	×	×
流刃	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	15	×	×
●OH（オフェンシブ・ホールド）							
彩桜	⇨H	上段OH	14(5)16	0	10	×	×
陽炎	⇨⇨H	上段OH	16(5)18	0	17	×	×
茨落とし	(陽炎中に)⇩K	派生	−	50	−	○	○
霞返し	⇩⇘⇨H	上段OH	18(5)20	40	−	○	○
飛燕	⇨⇦H+K	上段OH	32(2)29	45	−	○	×
飛燕逆落	(飛燕中に)⇦H	派生	−	55	−	○	×
地陣桜	(敵しゃがみ時)⇘H	下段OH	15(5)20	0	12	×	×
夢誘	(敵背後から)⇨⇦H	上段OH	16(5)18	50	−	×	×
裏飛燕	(敵背後から)⇦⇦H+K	上段OH	32(2)29	60	−	○	×



PICKUP 固有打撃技



威力より素早さが魅力の打撃技

かすみの使う固有打撃技は、単発で使うものと連続技で使うものそれぞれで用途が違う。まず単発技だが月輪脚や天襲脚と言うような一撃カウンターヒットを狙うのに優れたものが多い。これらはカウンターで決まると威力が半端じゃないぞ！　次に連続技系だが、単発での威力は低い代わりにヒット数が多い。さらに打撃判定を上下に揺さぶることに優れている。これらの技を確実にものにして相手がガードしにくいパターンを使い、かすみの能力を発揮させて闘おう。

この技を使え

疾

疾は上段判定の蹴り技だが、簡単に出せてリーチが長く、しかもダウンを奪うことが可能である。さらにもう一度コマンド入力で、中段技の疾風脚へと変化する。

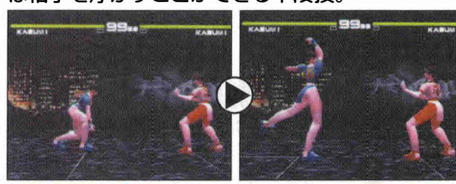
月輪脚　⇖K

バック宙に蹴り技をミックスした打撃技。見栄えのする技で威力が高く、相手に見切られにくい。



無影刀　⇨⇨P

下から振り上げる手刀。カウンターヒットさせれば相手を浮かすことができる中段技。



迅槍脚　⇩⇘⇨K

片手を軸にして中段蹴りを繰り出す技。体勢を低くするので上段攻撃をかわせる利点がある。



飛燕昇脚　⇨⇨P＋K

ヘッドスプリングからの蹴り技。同じモーションから出るOH技の飛燕と2択技として有効。



烈風脚　⇘H＋K

中段回し蹴り。基本技の閃人脚よりも大振りのモーションだがヒットすると相手を飛ばせる。



狼牙　⇨⇨K

低くジャンプしてから下段蹴りを放つ技。見た目では中段に見えるのでフェイントに使える。



疾風脚　H＋K・H＋K

上段回し蹴りから中段回し蹴りにつながるコンビネーション技。1発目が決まると2 HIT確定。



PICKUP つかみ技



打撃より確実に相手の体力を削れる技

かすみのディフェンシブホールドは、基本的な技のみ。オフェンシブホールドは、単発技だけで投げのコンビネーションなどの大ダメージを与える技は持っていない。その代わりに相手との立ち位置を入れ替えるホールド技を上・下段の両方持っている。これを使えば打撃技を決めやすくなる。このためホールド技はメインで使う技ではなく、補助的な技として使うようにすれば有効だ。打撃とホールド技を交互に使えば、相手を翻弄させることができる。

この技を使え

木霊・壱式

上中段打撃攻撃なら確実に返せるという利点がある。また追加ダメージを与えることが受けた技によってできる。そのため通常のガードで防御するよりもHを使ったほうが早く相手の体力を減らすことができる。

彩桜 ⇨H

上段オフェンシブホールド技。ダメージは与えられないが相手と自分の位置を入れ替えられる。



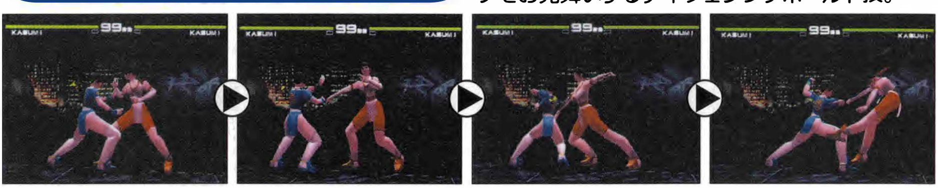
地陣桜 （敵しゃがみ時）⇘H

下段オフェンシブホールド技。彩桜の下段バージョンなのでダメージは与えられないぞ。



木霊・壱式 （敵Pに）H

相手の上・中段パンチを受けて、カウンターパンチをお見舞いするディフェンシブホールド技。



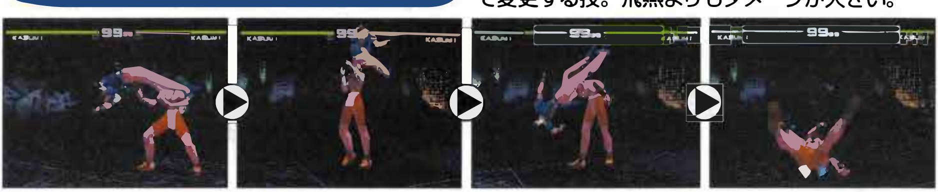
茨落とし （陽炎中に）⇩K

相手の肩に逆立ちする陽炎からコマンド入力で茨落としに変更し、両足で相手を蹴りつける技。



飛燕逆落とし （飛燕中に）⇦H

上段オフェンシブホールド飛燕からコマンド入力で変更する技。飛燕よりもダメージが大きい。



PICKUP 投げ技



投げで確実ダメージを与えよう！

かすみの投げ技は上段投げ５種類・下段投げ１種類・背後上段投げ１種類の計７種類。通常げの虹掛けは投げ抜けされてしまうが、コマンド投げの狼顎蹴や華厳円舞ならば確実に大ダメージを与えられる。かすみの場合、打撃の攻撃力が低いので、投げ技は弱点を補強するための重要な戦力になるぞ。

下段投げの裏燕のみ特殊技で、相手の股をくぐるだけでダメージを与えられない。その変わりに相手との立ち位置を入れ替えることができる。

この技を使え

冥土御輿

通常投げの虹掛けは簡単に投げ抜けされてしまうので、投げ抜けのできない冥土御輿を多用しよう。威力は虹掛けに少々劣るものの簡単にコマンド入力でき、決まれば確実にダメージを与えられる利点がある。

KASUMI

虹掛け　H＋P

通常投げコマンドで出せる投げ技。一般的には内股と呼ばれている。柔道などの投げ技である。



狼顎蹴　⇩⇙⇦H＋K

相手の顔に飛び乗り、顔を踏台にしてバック宙をした反動で床にたたきつける投げ技。



華厳円舞　⇩⇘⇨P

俗に言う首刈投げ。相手の首をつかみ軸にし、前宙した反動を利用して前方に投げ飛ばす投げ技。



翼刈り　（敵背後から）H＋P

サーフボードストレッチからたたきつける技。かすみの背後から投げられる唯一の投げ技だ。



朧　⇘⇘P＋K

相手の腕を引き体勢が崩れた状態にして脇腹にチョップを決める。出し難いが威力は極上だ。



冥土御輿　⇦P

相手をつかみ自分の後ろに倒れ込む反動と、相手の身体を蹴り上げる力で後方に投げ飛ばす。



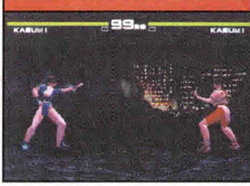


ARTS OF KASUMI COMBINATION

ガードしにくいコンビネーションを覚えよう

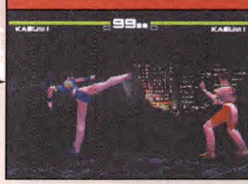
かすみはコンビネ　ションの分岐に優れたキャラクタ　で、最大で５発目まで技を連続で出すことができる。このコンビネーションを使えるようになればかすみの力を十分に発揮でき、バリエ　ションの豊富な攻めができるようになるだろう。また空中コンボにも応用ができるので、確実に出せるようにしたい。

Pからの派生技

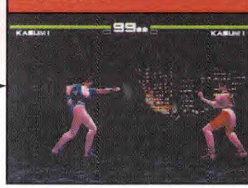


浮天刃、避天刃、天刃、裏天刃を起点に開始できるコンビネーション。２発目までは上段判定で３発目は上、中段のみだが、４発目から中段、下段に判定を変えられる。攻撃判定を自由に揺さぶることができればおもしろいほど決まる技だ。

閃連襲　K



二連突き　P



連光弾　⇨P



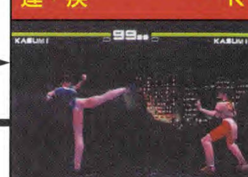
連月砕　⇖K



残月刀　P

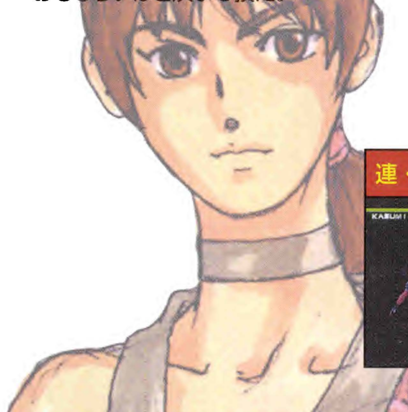


連・疾　K



連・疾風脚　K





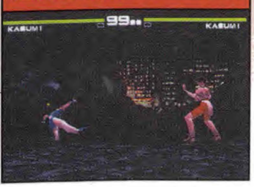
連光天襲脚 ⇨K



連光人襲脚 K



連光地襲脚 ⇩K



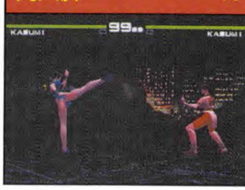
連光裏襲斬 K



連光虚襲斬 ⇩K

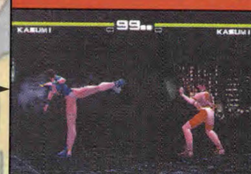


閃天脚 K

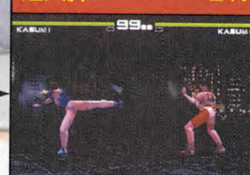


基本キック技の閃天脚からコンビネーションで出せる技。２発目を上、中、下と３択から選べるので使いやすいコンビネーションだ。

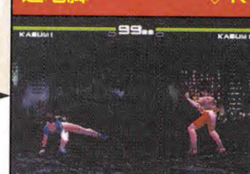
連天脚 K



連人脚 ⇘K



連地脚 ⇩K



連人襲 K



連地襲 ⇩K





JANN-LEE

PROFILE

国籍:中国　性別:男
誕生日:11月27日生20歳
血液型:AB型
身長・体重:173cm・75kg
スリーサイズ:B99・W80・H92
流派:ジークンドー(JKD)
職業:用心棒
好きなもの:
ハンバーガー・グレープフルーツ
趣味:映画鑑賞(アクション映画のみ)

孤高の拳士ジャン・リー。

両親の顔を知らぬ彼の放浪の旅は、愛情の代わりに力で自分の渇きを癒すしかない、と気づいた時に始まった。

彼は街から街へと渡り歩いては、強敵と拳を交えた。しかしそれを繰り返していくうちに、いつしか自分の闘う理由を見失っていく…。

そんな中、彼は最強の格闘家を決定する大会の噂を耳にする。そこには、自分の求めるものがあるのだろうか。

彼は一瞬だけ笑みを浮かべてから、拳を強く握った。



赤い服に身を包んだ用心棒

[ジャン・リー]



オリジナルコスチューム

１Ｐカラーは中国の拳法家らしい赤色の映える武道着。２Ｐカラーは鍛え抜かれた筋肉と青いパンツの組み合せ。３Ｐカラーはラフな普段着を着用している。４Ｐカラーはバーテンダーやハスラーを思わせるタキシード。５Ｐは白のスーツにサングラスが、ジャン・リーの性格を現していてとても似合っている。



JANN-LEE ジャン・リー

独学でマスターしたジークンドーの使い手ジャン・リー。そのコマンドを完全紹介するぞ。

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
リードジャブ	P	上	8(2)10	10,－3,－3	上P
リードアッパー	⬂P	中	14(3)21	20,－1,8	上P
ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5,－3,2	下P
ハイキック	K	上	12(2)24	30,3,7	上K
サイドキック	⬂K	中	14(3)24	23,6,9	上中K
ローキック	⇩K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
ターンジャブ	P	上	11(3)18	12,5,5	上P
ターンボディブロー	⇩P	中	15(2)21	15,0,14	上P
ターンローナックル	P	下	13(3)20	10,－1,8	下P
ターンハイキック	K	上	14(2)25	30,×,9	上K
ターンサイドキック	⇩K	中	15(3)27	27,2,12	上中K
ターンスピンキック	K	下	15(2)27	25,30ﾌ,15	下K
ブラインドナックル	⬃P	上	16(3)40	45,×,25	上P
ブラインドエルボー	P+K	中	15(4)40	40,×,26	受け流し
●ジャンプ攻撃技					
フロントジャンプナックル	(前J中)P	中	10(4)21	20,30ﾌ,6	上P
フロントジャンプスナップキック	(前J中)K	中	12(3)26	30,×,12	受け流し
フロントジャンプスピンナックル	(前J着地際)P	上	14(3)15	30,×,1	上P
フロントジャンプスピンキック	(前J着地際)K	下	20(3)36	25,×,20	下K
ジャンプナックル	(上J中)P	中	10(4)21	20,30ﾌ,6	上P
ジャンプスナップキック	(上J中)K	中	12(3)26	30,×,12	受け流し
ジャンプスピンナックル	(上J着地際)P	上	14(3)15	30,×,1	上P
ジャンプスピンキック	(上J着地際)K	下	20(3)36	25,×,20	下K
バックジャンプスピンナックル	(後J着地際)P	上	14(3)15	30,×,1	上P
バックジャンプスピンキック	(後J着地際)K	下	23(3)28	25,×,18	下K
●ダウン攻撃技					
踏みつけ	⇧K		38(－)47/41	20,－,－	－
エンター・ザ・ドラゴン	⬆H+P+K		38(－)135/55	25,－,－	－
ロースナップキック	⬂K		15(5)38	10,－,－	－
●固有打撃技					
ナックルアッパー	⬀P	上	14(3)15	18,－1,1	上P
バックフック	⇧P	上	13(3)18	20,－3,0	上P
ハイシンニーキック	⬁K	上	14(5)25	25,×,12	上K
リアハイキック	⇧K	上	19(3)25	35,×,10	上K
キックアッパー	⬀K	中	14(4)33	25,×,24	上中K
二起脚	⬀KK	中上	11(2)34	25,×,19	受け流し
折檻チョップ	⇦P	中	20(2)27	20,－2,1	上P
スウェイジャブ	⬁P	上	23(2)15	10,2,2	上P
ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	12(3)24	30,30ﾌ,11	上K
ソニックフック	P⇨P	(上上)	10(3)22	18,10,11	上P
ソニックスピンキック	P⇨PK	(上上)中	16(3)34	30,×,18	上中K
ソニックロースピンキック	P⇨P⇩K	(上上)下	22(3)35	25,×,20	下K
ソニックブロー	P⇩P	上中	14(2)23	18,10,11	上P
ソニックアッパー	P⇩PP	上中中	15(2)23	20,2,7	上P
コンボロースピンキック	P⇩P⇩K	上中下	22(3)25	25,×,11	下K
リードフック	PP	(上上)	8(3)15	10,2,2	上P
バックナックル	PPP	(上上上)	10(2)19	10,3,10	上P
ドラゴンラッシュ	PPPK	(上上上)上	18(3)40	40,×,25	上K
ドラゴンキャノン	PPP⇨P	(上上上)中	18(3)45	45,×,31	上P
コンボナックルアッパー	PP　P	(上上)上	13(3)15	16,－1,1	上P
コンボハイキック	PPK	(上上上)	11(3)32	26,30ﾌ,16	上K
ボディブロー	⇨P	中	11(2)23	18,10,11	上P
ボディアッパー	⇨PP	中中	15(2)23	20,2,7	上P
ボディロースピンキック	⇨P⇩K	中下	22(3)25	25,×,11	下K
フラッシュフック	⇨⇨P	上	13(3)19	18,7,8	上P
フラッシュスピンキック	⇨⇨PK	上中	16(3)34	30,×,18	上中K
フラッシュロースピンキック	⇨⇨P⇩K	上下	22(3)35	25,×,20	下K
シンニーキック	H+K	中	16(2)34	32,×,18	上中K
ミドルフックキック	⇦K	中	14(2)20	20,10,11	上中K
ダブルフックキック	⇦KK	中上	13(2)30	25,×,13	上K
スラストキック	⬃K	下	17(3)25	15,8,11	下K
スラストミドルキック	⬃K⇨K	下中	25(2)30	30,×,13	上中K
スラストスピンキック	⬃K⇩K	下下	25(4)35	25,×,22	下K
ミドルスピンキック	⬂K⇨K	中中	22(3)32	32,×,16	上中K
スナップキック	⇨K	中	12(3)25	20,5,9	上中K
スナップスピンキック	⇨K⇨K	中上	25(3)30	32,×,15	上K
スナップスパイクキック	⇨K⇦⇨K	中中	25(3)25★	37,×,－2	上中K
ロースピンキック	⇩H+K	下	24(5)30	25,×,18	下K
ドラゴンブロー	⇩⬂⇨P	上	13(3)40	40,×,24	上P
ドラゴンエルボー	P+K	中	15(4)40	35,×,26	受け流し
ドラゴンナックル	⇦⇨P	中	14(3)45	50,×,30	上P
ドラゴンキック	⇩⬊⇨K	強上	25(6)54☆	55,×,×	受け流し
ドラゴンスパイク	⇦⇨K	中	21(3)25★	40,×,－2	上中K
フラッシュターン	⇦⇦P	上	13(3)20	18,0,9	上P
ハイスピンキック	KK	上上	28(3)30	32,×,14	上K
●特殊行動					
アピール：シャウト	⇨⇦⇨H+P+K ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)55	0,－,－	－

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
ヘルドライブ	H+P	上段投げ	50	1.1	－	○	○
サイドバスター	H+P+K	上段投げ	48	1.1	－	○	×
肩車投げ	⬃　P	上段投げ	60	1.2	－	○	○
ヘルクラッシュ	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	－	○	○

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
カウンターリアパンチ	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	3	×	×
カウンターストンプ	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	35	5	×	×
ラプサオ	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	16	×	×
カオサオ	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	17	×	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
カウンターナックル	⇨H	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
フロントフェイスロック	⇨⇨H	上段OH	16(5)18	40	－	×	×
①ヘッドロック	⇩⬂⇨H	上段OH	18(5)20	35	－	×	×
②ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に)⇦⇨H	派生	－	40	－	○	×
フロントフェイスロック(下段)	(敵しゃがみ時)⬂H	下段OH	15(5)20	45	－	×	×
リアカウンターナックル	(敵背後から)⇨H	上段OH	14(5)16	35	10	×	×
折檻パンチ	(敵背後から)⇨⇨H	上段OH	16(5)18	55	－	×	×
折檻パンチ(下段)	(敵しゃがみ背後から)⇦⇨H	下段OH	15(5)20	60	－	×	×

☆HIT時105　★HIT時56



PICKUP 固有打撃技



強力な打撃技が豊富にあるぞ！

ジャン・リーの場合固有打撃技だけでも十分に闘える。浮かし技はキックアッパー、ハイシンニーキックが使いやすいぞ。コンビネーション技はドラゴンキャノンやフラッシュフックが使いやすく、中段から判定を上下に振れる。また一発技には最強の破壊力を誇りガード不能技のドラゴンキックがある。ガードが堅い相手に有効な技だ。ドラゴンナックルは使いにくそうに見えるが単発でも十分に使える技。固有技だけでもジャン・リーなら十分戦っていけるだろう。

この技を使え

ドラゴンキック

使いやすい技としてドラゴンキックを挙げておこう。この技は威力が高く上段ガードすることができない。またホールドされても受け流されるので反撃を受けにくい。ここだと思ったところで迷わず入力しよう。

折檻チョップ ⇦P

踏み込んでのチョップ技。中段攻撃で威力はジャブより強い程度。様子見程度に使おう



ドラゴンブロー ⇩⇘⇨P

強力な上段攻撃パンチ。拳に全ての力をのせて放ったモーションが技の魅力を引き出している。



ドラゴンエルボー P＋K

敵に背を向けての両肘を使ったエルボー。乱発すると読まれるので浮かせて追い打ちに使おう。



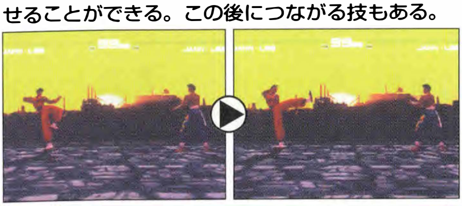
ロースピンキック ⇩H＋K

下段の足払い。決まればダウンさせることができる。ちょっと間合いを置きたい時などに使おう。

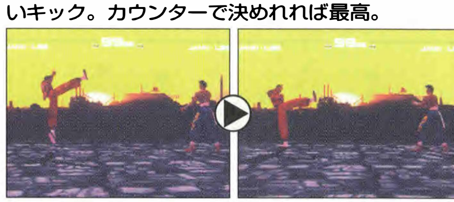


スナップキック ⇨K

中段キック技。カウンターヒットすればダウンさせることができる。この後につながる技もある。



中段回し蹴り。威力がありリーチもある使いやすいキック。カウンターで決めれれば最高。



二起脚 ⇗KK

最初の攻撃が当たれば次の2発目の攻撃も決まる。カウンターで決まりやすいジャンプキックだ。



PICKUP つかみ技



つかんで一撃喰らわせろ！

ジャン・リーのディフェンシブホールドは基本技のみ存在する。上・中段攻撃をつかんだときは反撃してダメージを与えてくれる。下段攻撃をつかんだ場合は受け流しをしてガードの役目を果たす。

オフェンシブホールドにはヘッドロックからつながるブルドッキングヘッドロックが強力なので積極的に狙っていこう。また背後専用の折檻パンチもあなどれない威力なので覚えておこう。これらのつかみ技をうまく使いこなせるように修練するべし。

この技を使え

フロントフェイスロック

顔を極めて蹴りを喰らわす技。前進するコマンドなので少し離れたところからでもつかんでくれる。この技が決まるとちょっと強気になれる。また簡単なコマンド入力で出せるのもこの技の魅力の一つだ。

カウンターナックル ⇨H

ガードを外してパンチを当てる技。技自体が地味で威力が弱いのが難点だが、使いやすい。



折檻パンチ （敵背後から）⇨⇨H

相手をつかんで思いっきりのよいパンチを喰らわす。敵の背後を取ったら、すかさず決めたい。



フロントフェイスロック ⇨⇨H

相手の首を極め、顔面を蹴る。ジャン・リーの足が相手の頭を捉える動きに注目したい。



折檻パンチ（下段）（敵背後から）⇘H

折檻パンチの下段技。モーションは折檻パンチとほとんど変化がないが、威力は高い。



カウンターリアパンチ （敵Pに）H

上・中段パンチを受け流しカウンターでパンチを出す。確実にダメージを与えられるのがイイ。



ブルドッキングヘッドロック （ヘッドロック中に）⇦⇦H

ヘッドロックからの連続技で、この技まで決まれば、かなりのダメージが期待できるぞ。



PICKUP 投げ技



隙をついて一気に投げろ！

　ジャン・リーの投げ技は、どれも簡単に出せるコマンドなのが魅力的。さらにあたえるダメージも高く頼りになる。ボタンの同時押しさえできればサイドバスターで確実なダメージを奪うことができるし、大ダメージを狙える肩車投げは、しゃがみ状態から簡単に出せる。これらの投げ技を打撃技とうまく使い分けられれば強くなれるだろう。注意点としては、投げ技に下段投げがないということ。これは、つかみ技のフロントフェイスロック（下段）で補いたい。

この技を使え

サイドバスター

　ジャン・リーは打撃技が得意なキャラクター。そこに投げ技を使うことによって打撃技の力を引き出すことができる。また投げ技のタイミングがわかれば相手の技の硬直もわかるようになるので極めてみよう。

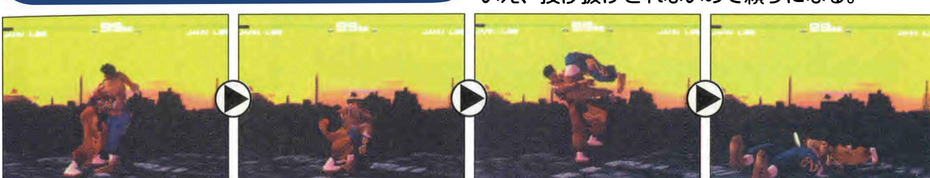
ヘルドライブ　H＋P

基本投げ。相手の頭をつかみそのまま地面に投げつける。投げ抜けされてしまうのが唯一の欠点。



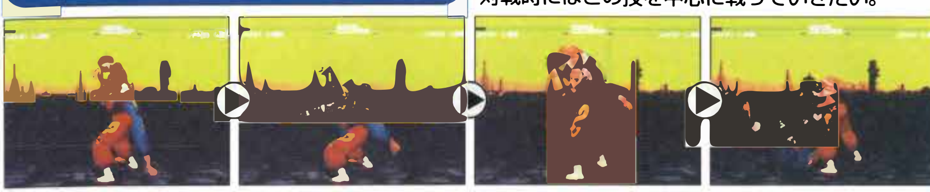
サイドバスター　⇦■＋P＋K

通常投げより少々威力の劣るコマンド投げ。とはいえ、投げ抜けされないので頼りになる。



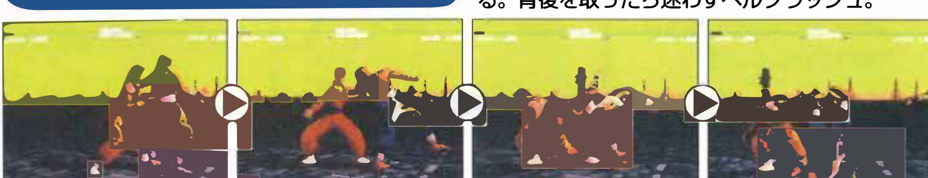
肩車投げ　⇩⬃⇦P

単発の投げ技では、持ち技中最強の威力を誇る。対戦時にはこの技を中心に戦っていきたい。



ヘルクラッシュ　（敵背後から）■＋P

唯一の背後投げ。肩車投げと同じ威力を持っている。背後を取ったら迷わずヘルクラッシュ。





ARTS OF JANN-LEE COMBINATION

力押しのコンビネーションをマスターしろ！

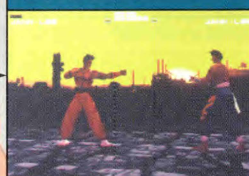
ここだ！　という時に強力なコンビネーションを確実に出せるようになるまで練習しておきたい。またスラストキック、スナップキックからのコンビネーションは確実にマスターしよう。この連係は、はじめの１発目が下・中段なので打撃判定を上下に振るのに適している。後は空中コンボに応用をきかせよう。

Pからの派生技

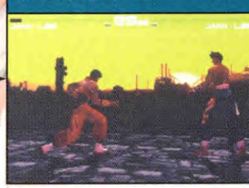


ジャン・リーのコンビネーションはそのまま使うよりも、３段目までで上下に振り分けたほうが使いやすい。４段目はすべて上段ガードで防がれてしまうので、４段コンビネーションの乱発はできるだけ避けたほうが反撃を受けにくいぞ。

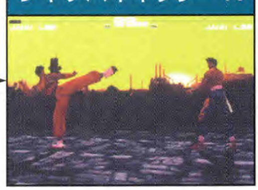
リードフック　P



ソニックブロー　⇩P



ジャブハイキック　K



ソニックフック　⇨P



ソニックアッパー　P



コンボロースピンキック　⇩K



ソニックスピンキック　K



ソニックロースピンキック　⇩K

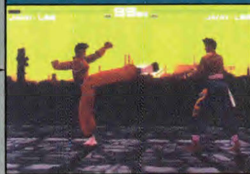


JANN-LEE

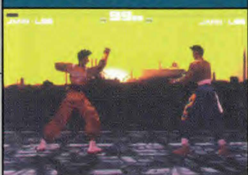
コンボナックルアッパー ⇨P



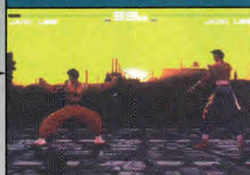
ドラゴンラッシュ K



バックナックル P



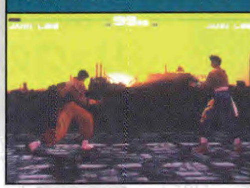
ドラゴンキャノン ⇨P



コンボハイキック K

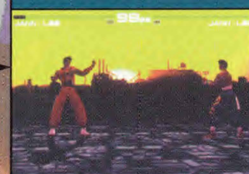


ボディブロー ⇨P



始動は中段で、２発目を中段と下段に変化させることができる。隙も小さく使えるコンビネーション。

ボディアッパー P



ボディロースピンキック ⇩K



フラッシュフック ⇨⇨P



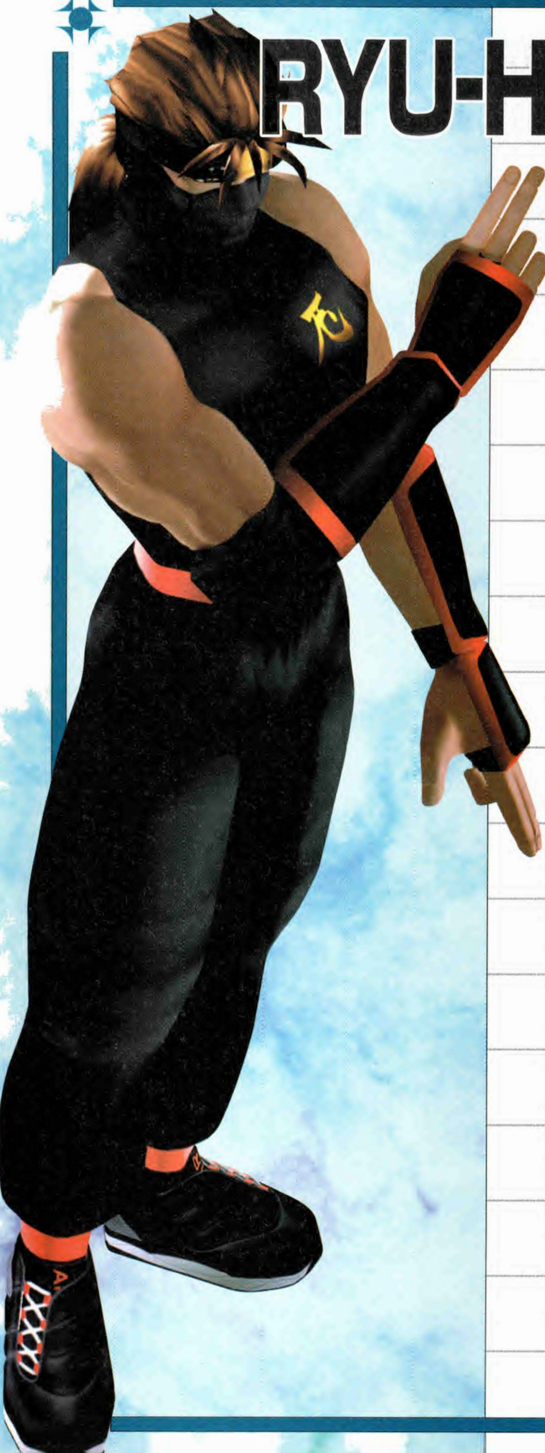
フェイント気味の上段フックからキック攻撃につながる。威力は低いが、ガードされても反撃されにくい技なので使っていこう。

フラッシュスピンキック K



フラッシュロースピンキック ⇩K





RYU-HAYABUSA

PROFILE

国籍：日本　　性別：男
誕生日：6月15日生　23歳
血液型：A型
身長・体重：177cm・70kg
スリーサイズ：B105・W83・H92
流派：隼流忍術
職業：アンティークショップ経営
好きなもの：寿司　　趣味：登山、釣り



夕闇訪れる中リュウの背後に忍び寄る影。

音もなく消え去り、残された血染めの招待状。
DOA（デッドオアライブ）にようこそ
――フェイム・ダグラス
古来より続く忍び・ハヤブサの名を持つリュウ。長きに渡る闘いを終え、ようやく訪れた恋人アイリーンとの安息の日々。親友・疾風（はやて）の妹、かすみの失踪。大会の奥底に見え隠れする邪悪な意思。彼を誘う漆黒の闇。
アイリーン、すまぬ……。
――そして、もう一度だけ彼は闇の人となる。

親友のため自ら闇と闘う現代忍者

[リュウ・ハヤブサ]



●オリジナルコスチューム

ハヤブサは1P、2P、3Pは顔を隠しているのだが、なんと4P、5Pは素顔で登場だ。肩当てや脛当てなども追加され、いかにも“現代の忍者”といった感じ。



RYU-HAYABUSA リュウ・ハヤブサ

ほとんどの技に欠点が存在するので、使い方を間違えると大変なことになる。君のセンスが問われるキャラクターだ。

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
上段正拳突き	P	上	10(2)8	10,−5,−5	上P
昇旋刀	↘P	中	15(2)22	20,1,6	上P
下段正拳突き	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
上段廻し蹴り	K	上	12(2)25	30,×,8	上K
足刀蹴り	↘K	中	14(2)25	22,6,8	上中K
下段廻し蹴り	⇩K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
背撃裏拳	P	上	12(3)17	11,0,5	上P
背撃中段手刀	⇩P	中	16(2)20	14,0,4	上P
背撃下段手刀	⬇P	下	13(3)20	13,1,5	下P
背撃上段蹴り	K	上	15(3)25	30,×,9	上K
背撃中段蹴り	⇩K	中	15(3)29	26,8,13	上中K
背撃下段蹴り	⬇K	下	18(5)27	25,ヨロケ,14	下K
落震牙	⇧K	中	22(2)26	25,×,8	上中K
●ジャンプ攻撃技					
進空掌	(前J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
進空蹴	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,18	受け流し
進撃掌	(前J着地際)P	中	14(2)26	25,×,9	上P
進刺蹴	(前J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
留空掌	(上J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
留空蹴	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,18	受け流し
留撃掌	(上J着地際)P	中	14(2)26	25,×,10	上P
留刺蹴	(上J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
退撃掌	(後J着地際)P	中	18(2)22	25,×,6	上P
退刺蹴	(後J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
●ダウン攻撃技					
奈落突き	⇧P		37(−)60/53	18,−,−	−
虎牙双弾	↘P		15(5)33	10,−,−	−
●固有打撃技					
破突	⇨P	中	11(2)21	20,0,6	上P
雷震撃	⇨⇨P	中	14(2)26	28,×,10	上P
天突	⇧P	上	14(3)19	23,−1,4	上P
日輪脚	↗K	中	20(4)30	35,×,22	受け流し
破幻蹴	⇧K	上	10(2)29	30,×,12	上K
月輪脚	↖K	中	13(5)55	45,×,41	受け流し
蒼空斬刀	P+K	上	13(3)25	30,×,10	上P
鳩尾蹴り	(立ち中に)K	中	12(3)26	30,×,10	上中K
柳影刀	↖P	上	24(3)15	10,−2,0	上P
柳槍脚	↖P⇩K	(上中)	12(3)26	25,7,10	上中K
連弾	PP	(上上)	8(2)15	12,3,4	上P
連刀撃	PPP	(上上)中	15(3)25	23,×,10	上P
空旋斬刀	PP⇦P	(上上)中	19(2)23	20,11,12	上P
空旋斬撃	PP⇦P⇨P	(上上)中中	15(2)26	28,×,10	上P
滅鬼薙ぎ蹴り	PP⇦PK	(上上)中中	21(2)33	30,×,16	上中K
昇連弾	PPK	(上上)中	17(2)29	30,×,12	上中K
陣風連脚	PP⇩K	(上上)下	24(2)32★	25,3,16	下K
正拳・上段蹴り	PK	(上上)	12(2)28	30,ヨロケ,11	上K
裏地掃脚	↘K⇩K	中下	30(5)36	25,21,23	下K
空旋刀	⇦P	中	15(2)23	20,11,12	上P
空震撃	⇦P⇨P	中中	15(2)26	28,×,8	上P
破妖薙ぎ蹴り	⇦PK	中中	21(2)33	30,×,16	上中K
地旋刀	↙P	下	16(2)25	18,8,9	下P
地旋脚	↙P⬇K	下下	21(5)36	25,21,23	下K
破邪膝蹴り	⇨K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
地滑り	⇨⇨K	下	30(4)37	25,×,23	下K
地掃脚	↙↙K	下	24(5)36	25,21,23	下K
陣風撃	↙↙K⬇K	下下	30(2)32★	25,3,16	下K
地掃連脚	↙↙K↙K	下下	35(5)36	25,21,23	下K
陣風連撃	↙↙K↙K⬇K	下下下	30(2)32★	25,3,16	下K
裏影狩旋脚	⇨⇦K	下	17(3)26	20,3,10	下K

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
池昇脚	H+K	中	18(3)25	32,×,13	受け流し
光輪脚	⇦K	上	14(2)36☆	28,12,20	受け流し
昇竜脚	⬇⇦K	中	14(3)29	20,0,13	受け流し
陣風脚	⇩H+K	下	20(2)32★	25,3,16	下K
裂空砲　(背)	⬇⇦P	中	20(2)27	20,8,11	上P
裂空落震牙	⬇⇦PK	中中	24(2)26	25,×,9	上中K
降天正拳突き	(逆立ち中に)P	上	30(2)13	10,−2,−1	上P
降天足刀蹴り	(降天中に)K	中	35(2)27	25,5,9	上中K
通天脚	(逆立ち中に)K	上	11(3)33	20,×,17	上K
旋刃脚	(逆立ち中に)KK	上中	21(3)52	25,×,33	受け流し
●特殊行動技					
アピール：礼	⇨⇦H+P+K ⇦⇨H+P+K		0(0)70	0,−,−	−
アピール：許せ	[illegible]H+P+K		0(0)70	0,−,−	−
天地返し	↘P+K		0(0)30	0,−,−	−
降天	(逆立ち中に)方向ボタン		0(0)30	0,−,−	−
裏風	↗P		0(0)40	0,−,−	−

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
十字絡み	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
極光抱反落	⇨H+P+K	上段投げ	45	1.1	−	○	×
落雷衝	⇩↙⇦P+K	上段投げ	65	1.2	−	○	×
首切り投げ	⇩↘⇨P	上段投げ	55	1.1	−	○	○
四方投げ	⇨⇨⇦P+K	上段投げ	55	1.1	−	○	○
昇雷掌	[illegible]H+P+K	上段投げ	10+40	1.1	−	○	○
鎌鼬	(落雷衝に)[illegible]H+P	派生	50	−	−	○	×
飯綱落とし	(鎌鼬に)[illegible]H+K	派生	65	−	−	○	×
斬首閃	(敵しゃがみ時)[illegible]H+P	下段投げ	65	1.25	−	○	×
裏投げ	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	−	○	×
落龍衝	(敵背後から)H+P+K	上段投げ	75	1.1	−	○	×

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
柳閃掌	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	3	×	×
柳閃刀	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	35	5	×	×
地柳拳舞	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	12	×	×
地柳脚舞	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	15	×	×
蹴撃獲投	(敵中段Kに対し)[illegible]H	中段DH	0(22)8	60	−	○	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
槍影狩	⇨H	上段OH	14(5)16	35	7	×	×
降天　槍影狩	(逆立ち中に)H	上段OH	34(5)17	35	7	×	×
幻影	⇨⇨H	上段OH	16(5)18	0	12	×	×
隼蹴り	⇩↘⇨H	上段OH	18(5)20	50	−	○	○
幻影・改	(敵しゃがみ時)↖H	下段OH	15(5)20	0	7	×	×
鎧狩り	(敵背後から)⇦H	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
裏雷薙ぎ	(敵背後から)⇨⇦H	上段OH	16(5)18	55	−	○	○
雷刃	(敵しゃがみ背後から)[illegible]H	下段OH	15(5)20	65	−	○	○

☆HIT時3C　★HIT時21



PICKUP 固有打撃技



変幻自在の下段連携に注目!!

下段からの連携力に優れたハヤブサは、ほかのキャラクターのように浮かし技自体にこだわる必要はほとんどないだろう。極端な話をすれば、上段から浮かせたら月輪脚、中段・下段は昇竜脚を狙っていくだけで、簡単に威力のあるコンボが確定してしまう。また、地旋脚、裏地掃脚といった中段から下段への移行技も有効なので、相手に攻め入る隙を与えずに、破突などの小技で牽制しつつ、常に攻撃を繰り出していこう。裏風などを混ぜてみるのもおもしろいだろう。

この技を使え

日輪脚

空中前転で飛び込みつつ、相手の頭にカカトを落とす日輪脚。とてもコンボにつながるような浮きではないが、昇竜脚であれば全弾ヒット。通常時でも４コンボ64ダメージが確定する。

破突　⇨P

ノーマルな肘打ち。カウンターヒットすれば多少は浮くが、牽制技としての利用価値が勝る。



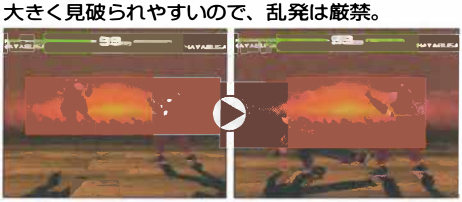
破幻蹴　⇧K

蹴り上げ。カウンターヒット時の浮きはかなりのものであり、積極的にコンボにつなげていこう。



地滑り　⇨⇨K

遠間から飛び込んでの下段足払い。モーションが大きく見破られやすいので、乱発は厳禁。



破邪膝蹴り　⇨K

名前は派手だが、単なるジャンピングニー。相手の攻撃に割り込みをかけ、コンボを狙おう。



昇竜脚　⬇⇦K

跳ね上がるような倒立蹴り。中段ながら、地面スレスレの相手を拾うことが可能。旋刃脚に繋がる。



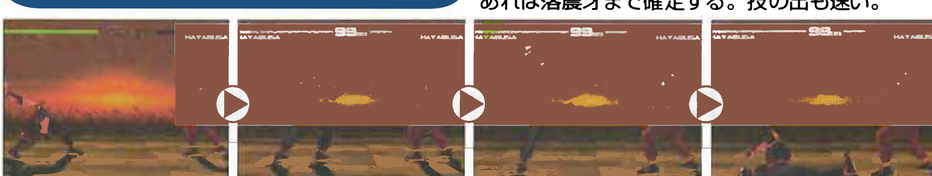
光輪脚　⇦K

その場で倒立して、カカトをヒット。見映えはよいが間合いが狭いため、無理して使う必要はない。



裂空落震牙　⬇⇦PK

中段→中段だが、裂空砲ヒット時にカウンターであれば落震牙まで確定する。技の出も速い。



HAYABUSA

PICKUP つかみ技

素早い動きで相手を翻弄せよ！

ハヤブサのオフェンシブホールドは、忍者らしさ爆発！ 相手の背後に廻る幻影、幻影・改を始め、倒立状態からのホールド技である降天・槍影狩、肩口を駆け上がって背後に降り立つ隼蹴りなど、対戦時に相手を混乱させるにはもってこいの技がそろっている。単純に技の種類だけを見れば、さほど選択肢は多くないのだが、ホールドと打撃をうまく組み合わせることができれば、かなりのプレッシャーを与えることも可能ではないだろうか。



この技を使え

隼蹴り

オフェンシブホールドの要ともいえるこの隼蹴りは、打撃技である足刀蹴り（⇘K）とほぼ同等のリーチを誇る。１キャラ分くらいの間合いであれば、楽々ホールドすることが可能だぞ。

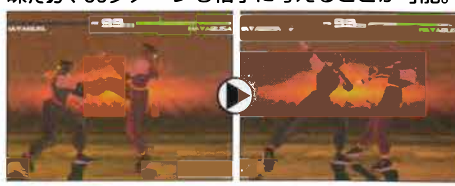
柳閃掌　（敵Pに）H

相手のパンチをつかみ、押し戻す。ダメージ判定もあるので、使い勝手はかなりのものである。



柳閃刀　（敵Kに）H

蹴り足を手で跳ね上げ、顔面を払う。見た目は地味だが、35ダメージも相手に与えることが可能。



地柳脚舞　（敵Kに）⇩H

敵の足払いをそのまま横になぎ払う。ダメージはないが体勢が崩れるので、カウンターを狙おう。



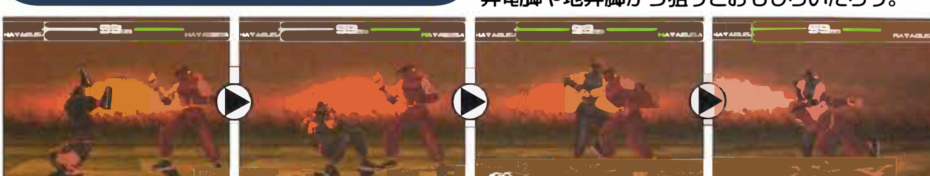
槍影狩　⇨■

相手の腕を取り、そのまま肘を極める。コマンドが簡単なだけに、威力のほうは期待できない。



降天 槍影狩　（逆立ち中に）■

倒立状態から出せること以外は、槍影狩と同じ。昇竜脚や地昇脚から狙うとおもしろいだろう。



幻影　⇨⇨H

相手の肩上で倒立、そのまま背後に廻る。とはいえ、背後からの確定要素は存在しない。



蹴撃獲投　(敵中段Kに)⇩⇙⇨H

蹴り脚と首をキャッチして、そのまま背後へ投げ放つ。ホールドながらダメージ65は大きい。



隼蹴り　⇩⇘⇨H

相手に近づいてその肩を駆け上り、そのまま蹴り倒して背後へと着地する。リーチの長さがグッド。



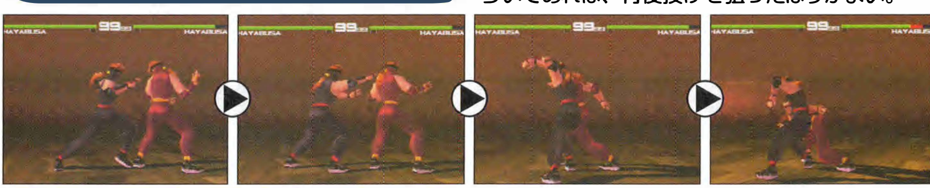
幻影・改　(敵しゃがみ時)⇘H

幻影の相手がしゃがんだ状態バージョン。幻影と同様、確定する要素がないのが残念。



鎧狩り　(敵背後から)⇨H

背後から腕を取って肘を極める。この技を使うくらいであれば、背後投げを狙ったほうがよい。



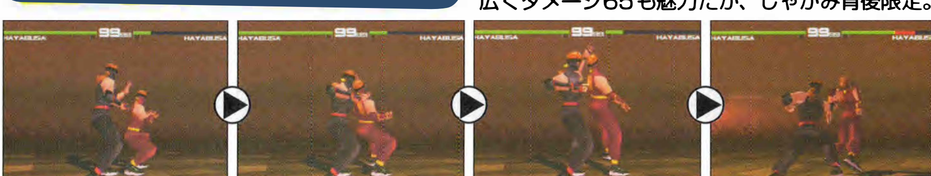
裏雷薙ぎ　(敵背後から)⇨⇨H

相手の首を捻りながら蹴り倒す。ダメージ55と威力はなかなかだが、使いどころが難しいかも。



雷刃　(敵しゃがみ背後から)⇘H

背後から後頭部をつかみ、突き飛ばす。間合いも広くダメージ65も魅力だが、しゃがみ背後限定。



HAYABUSA

PICKUP 投げ技

飯綱落としへの連係をマスターしよう

　昇雷掌から鎌鼬、そして飯綱落としへとつながる連撃投げ以外に、特にコマンド入力で苦労する技はないだろう。下段投げの斬首閃がかなりの威力なため、上段ホールドや打撃技でしゃがませ、下段を狙うのも有効。背後投げのチャンスには迷わず落龍衝を選択し、全体的に非力な投げ技を少しでも威力があるように印象付けよう。ハヤブサの戦術は基本的に打撃がメインとなってくるため、それ以外の技でどれだけプレッシャーを与えるかが、重要となってくる。



この技を使え

斬首閃

　ハヤブサ唯一の下段投げだが、投げ全体から見てもその威力はかなりのもの。落龍衝の75に次ぐ65という高ダメージを与えることが可能だ。コマンドが⇩H＋Pなのもうれしい。

十字絡み　H＋P

相手の両腕を取って、投げ飛ばす。基本投げながらもダメージ50と、決して弱くはない。



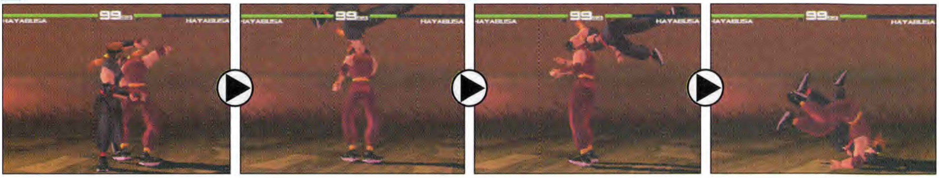
極光抱反落　⇦H＋P＋K

相手の体を抱え、自らの体を反らして後方にたたきつける。動作は重いが威力は十字絡みにも劣る。



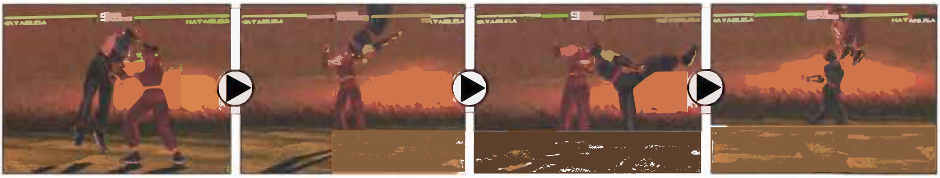
落雷掌　⇩⇙⇦P＋K

シュタイナー気味に相手の首を捻って投げ捨てる。簡単なコマンドの割に威力が高いのでオススメ。



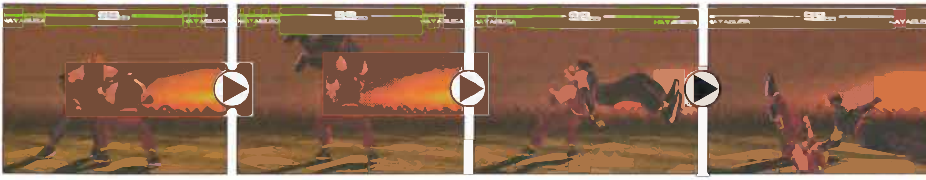
首切り投げ　⇩⇘⇨P

テクモの忍者といえば首切り投げ。威力がどうという問題ではなく、もはや趣味の世界なのか？



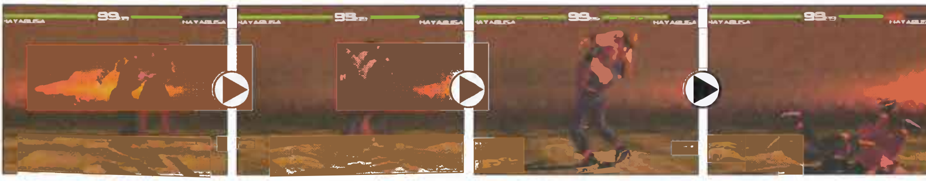
斬首閃　（敵しゃがみ中に）⇩ G+P

相手の肩の上で前転して投げ飛ばす。この技が使いこなせれば、かなり有利に戦えるはずだ。



裏投げ　（敵背後から）G＋P

いたってオーソドックスな背後投げ。こちらを使うのであれば威力の高い落龍衝をお勧めする。



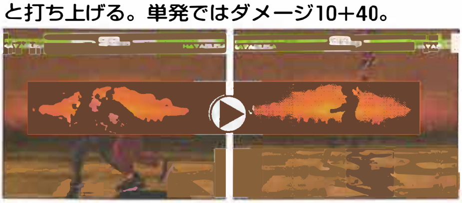
落龍衝　（敵背後から）G＋P＋K

プロレスでいう裏ＤＤＴな投げ技。ダメージは75とハヤブサの投げの中では最強を誇る。



昇雷掌　⇦⇙⇩⇘⇨ G＋P＋K

３段投げの一発目。掌打一発で相手の体を空中へと打ち上げる。単発ではダメージ10+40。



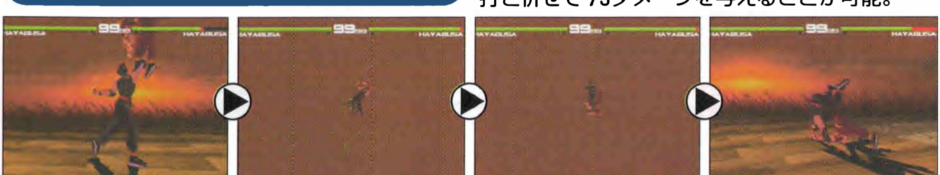
鎌鼬　（昇雷掌中に）⇩⇘⇨⇗⇧ H＋P

昇雷掌からの派生技。空中に浮いた相手を木の葉とともに追いかけ、そのまま一緒に落下する。



飯綱落とし　（鎌鼬中に）⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩ H+K

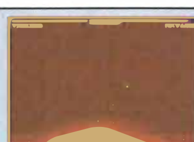
鎌鼬に錐揉み回転を加えて落下する。昇雷掌の掌打と併せて 75ダメージを与えることが可能。



ワンポイントアドバイス

連携投げのポイント

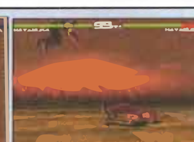
昇雷掌から飯綱落としまでの入力タイミングを写真で説明。それぞれの段階までに入力を済ませよう。



▲画面外に相手が消え去る前に、鎌鼬の入力を終了。



▲空中で相手をキャッチ。この時点で飯綱入力完了！



▲成功すれば、錐揉み落下。入力は慌てず確実に。

HAYABUSA



ARTS OF RYU-HAYABUSA COMBINATION

不可能を可能に 敵を翻弄する 幻影の技の数々

扱いとしては中量級なためか、ハヤブサのコンビネーションは意外なほど遅い。この欠点をクリアするため、上、中、下段と攻撃にバリエーションを持たせることが重要な課題となってくる。特にPから派生するコンビネーションは、3発目に4種類の分岐ポイントとがあるため、うまく使っていこう。

柳影刀　⇖P



柳影刀から始まり、空旋斬撃・滅鬼薙ぎ蹴りまで4コンボを繰り出す。ほかのP系とあえて区別したのは、この技のみ柳槍脚(　K)へとつながるため。

Pからの派生技

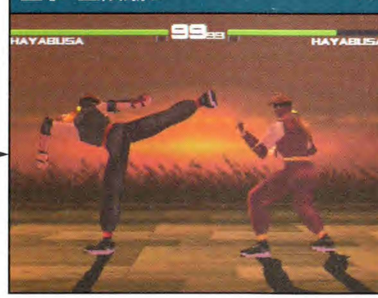


柳影刀でなくとも、上段正拳突きか背撃裏拳であればコンボ発動。空中コンボに組み込んでいくのであれば、発生時間の短い上段正拳からが必須条件である。

柳槍脚　⇩K



正拳・上段蹴り　K



連弾　P



地掃脚 ↙↙K



その場で旋回し、足を払う下段技。ディレイを掛けやすいので、タイミングをずらしつつ次の技につなげよう。陣風撃後は旋刃脚へ。

地連掃脚 ↙K



陣風撃 K



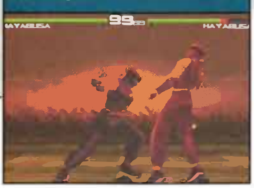
陣風連撃 K



破邪膝蹴り ⇨K



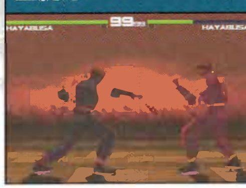
連刀撃 P



陣風連脚 ⇩K



空旋刀 ⇦P



空旋刀からのバリエーションは空震撃と破妖薙ぎ蹴りの２種類。ディレイを掛けて相手のＤＨとずらして使っていくとよいだろう。

空震撃 ⇨P



破妖薙ぎ蹴り K



空旋斬刀 ⇦P

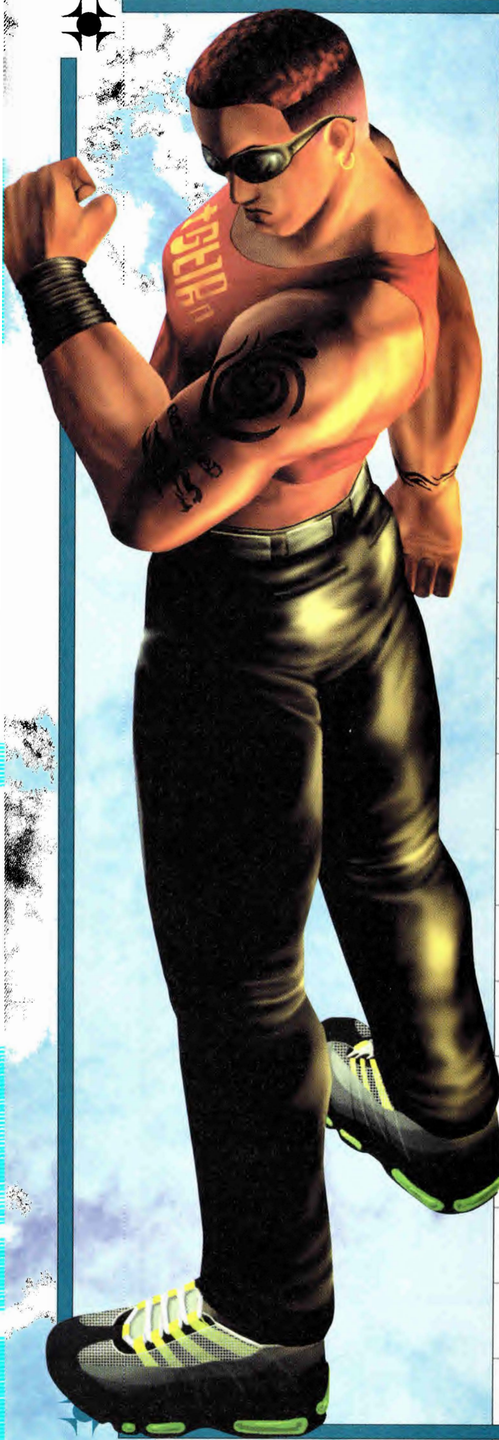


空旋斬撃 ⇨P



滅鬼薙ぎ蹴り K





ZACK

PROFILE

国籍：アメリカ　性別：男
誕生日：4月3日生25歳
血液型：O型
身長・体重：180cm・78kg
スリーサイズ：B106・W84・H95
流派：ムエタイ　職業：DJ
好きなもの：アイスクリーム
趣味：ビリヤード



今日は決勝大会に出場する選手の中から、ザックさんにおいでいただきました。えーと…。

ほお、これがカメラか。どれどれ。

あの、あんまり近づかないでください。ザックさんは東洋の格闘技ムエタイを独学で学んだということですが。

俺のために、すてきな夜をありがとう。優勝賞金は俺様のもんだ。

あ、あの…。

みんな、出直してきたまえ。イエー。

世界に轟くダンシングファイター

[ザ ッ ク]



●オリジナルコスチューム

ザックのコスチュームは普段のダンススタイル。身軽そうなのが特徴的だぞ。しかし４Ｐと５Ｐのコスチュームはいったい何なんだろう？　もしかしてあれが、うっ、宇宙人？　全身タイツに身を包みタイツとお揃い色のブーツを履いてるし、頭からは得体の知れない突起まで付いている。なぜかこれが似合ってしまう。



PERFECT COMMAND LIST

ZACK ザック

大振りのフォームから繰り出される技の数々は、とってもトリッキーで見極めにくいぞ！

技名	コマンド	属性	フレーム	減,や,ガ	HOLD
●基本打撃技					
ジャブ	P	上	8(2)10	10,−3,−3	上P
アッパー	↘P	中	15(3)22	20,3,7	上P
ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
ハイキック	K	上	12(2)24	28,6,7	上K
ミドルキック	↘K	中	14(3)24	22,4,9	上中K
ローキック	⇩K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
ターンナックル	P	上	11(2)18	13,1,5	上P
ターンエルボー	⇩P	中	14(6)17	20,7,12	上P
ターンローナックル	⬇P	下	13(3)20	10,1,5	下P
ターンヒールキッ	K	上	14(2)27	30,×,10	上K
ターンアッパーキッ	⇩K	中	14(2)26	28,5,10	上中K
ターンロースピンキッ	⬇K	下	15(2)27	30,30ｹ,12	下K
ターンソーククラブ	⇦P	上	17(2)24	28,×,8	上P
ターンスピニングヒールキック	⇦K	中	20(2)28	30,×,11	上中K
●ジャンプ攻撃技					
リープダウンブロー	(前J中)P	中	10(4)21	20,30ｹ,6	上P
リープサイドキック	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
フォワードステップエルボー	(前J着地際)P	中	12(2)26	30,×,9	上P
フォワードステップニー	(前J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
エアダウンブロー	(上J中)P	中	10(4)21	20,30ｹ,6	上P
エアサイドキック	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
ステップエルボー	(上J着地際)P	中	12(2)26	30,×,9	上P
ステップニーキッ	(上J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
フェイントエルボー	(後J着地際)P	上	14(2)21	28,×,6	上P
フェイントミドルスピン	(後J着地際)K	中	19(5)22	35,×,12	上中K
●ダウン攻撃技					
フットスタンプ	⇧K		38(−)55/44	20,−,−	−
ワイルドヒール	↘K		17(4)33	10,−,−	−
●固有打撃技					
ヘルニードル	⇧P	中	15(2)21	25,1,5	上P
ティー・ソーク・ボン	⇦P	中	15(2)25	25,×,9	上P
ライジングヒールキッ	⇧K	中	12(2)26	30,×,9	上中K
ソーク・クラブ	⇩↘⇨P	上	14(2)21	28,10,11	上P
ダブルインパクト	⇩↘➡PP	上中	18(2)11	25,×,11	上P
ティー・ソーク・トロン	⇨P	中	11(2)23	15,10,10	上P
ダブルソーク	⇨PP	中中	17(3)25	25,×,10	上P
エルボーキック	⇨PK	中中	16(2)25	18,8,9	上中K
エルボーダブルキッ	⇨PKK	中中中	20(2)27	18,9,10	上中K
インフェルノラッシュ	⇨PKKK	中中中中	23(3)35	20,×,19	上中K
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨P	中	12(2)26	25,×,10	上P
ハーフスピンハイキッ	⇦K	上	13(3)24	28,7,8	上K
ハーフスピンソーククラブ	⇦KP	上上	38(2)24	28,×,8	上P
ハーフスピンヒールキック	⇦KK	上中	39(2)28	30,×,11	上中K
ハイミドルコンビネーション	KK	上中	23(2)28	32,×,12	上中K
ティー・カウ・トロン	⇨K	中	12(2)21	25,6,7	上中K
ガトリングニー	⇨KK	中	18(2)37	25,×,20	上中K
テッ・ラーン	↙K	下	17(2)25	15,12,13	下K
テッラーン・ストレート	↙KP	下上	14(2)28	11,5,5	上P
ダブルロースピン	↙K⬇K	下下	24(3)35	20,×,20	下K
スウェイブロー	↖P	上	23(2)15	10,−3,−1	上P
ジャブ・ハイキッ	PK	(上上)	12(2)24	28,30ｹ,11	上K
ジャブ・ストレート	PP	(上上)	8(2)16	11,3,3	上P
バルカンエルボー	PPP	(上上)中	14(2)26	25,×,10	上P
バルカンミドルキッ	PPK	(上上)中	14(2)27	22,8,10	上中K
ダンシングラッシュ	PPKK	(上上)中中	23(3)35	25,×,19	上中K
バルカンローキッ	PP⇩K	(上上)下	17(2)25	15,7,9	下K
ロースピンラッシュ	PP⇩K⬇K	(上上)下下	24(3)35	20,×,20	下K
バルカンニーキッ	PP⇨K	(上上)中	18(2)37	30,×,20	上中K
バルカンエッジ	PP⇨P	(上上)中	12(2)23	15,10,11	上P
ジェノサイドラッシュ	PP⇨PK	(上上)中中	15(2)43	30,×,26	上中K
デビルズラッシュ	PP⇨PP	(上上)中中	21(3)33	20,×,18	上P
ヘルスマッシュ	↘P⬊P	(中中)	11(4)26	20,9,12	上P
ヘブンスマッシュ	↘P⬊P⬊P	(中中)中	22(4)31	30,×,17	上P
スピニングヒールキック	⇩↘⇨K	中	17(3)28	30,×,12	上中K
スピニングミドルキック	H+K	中	18(5)32	32,×,18	上中K
ツイスターアッパー	⇩↘⇨H+P+K	中	17(8)39	40,×,29	受け流し
カウ・ロイ	⇨⇨K	中	15(2)29	35,×,12	上中K
フライングニーキック	⇨⇨P+K	中 上	18(2)− 8(2)28	20,×,12 25,×,11	上中K 受け流し
デビルズアッパー	↘↘P	中	21(3)33	20,×,18	上P
●特殊行動技					
アピール：ウェイブ	⇨⇔H+P+K ⇔⇨H+P+K		0(0)70	0,−,−	−
フェイクロール	⇩↘⇨H		0(0)22	0,−,−	−

技名	コマンド	属性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
ワイルドスロー	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
ゴッ・コー・ティー・カウ	⇨⇦P+K	上段投げ	15+15+20	1.2	−	○	○
ビーストファング	↘⬊P+K	上段投げ	65	1.1	−	×	×
ネックハンティング	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	−	○	○

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
エルボーカウンター	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	2	×	×
ニーカウンター	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	30	4	×	×
パンチスルー	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	15	×	×
キックスルー	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	16	×	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
ティー・カウ・コーン	⇨H	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
フォワードトラップ	⇨⇦H	上段OH	16(5)18	0	22	×	×
リバーストラップ	⇨⇦H	上段OH	18(5)20	0	10	×	×
リフトネイプ	↘H	下段OH	15(5)20	0	18	×	×
フッ エルボー	(敵背後から)⇦H	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
ヘッドクラッシュ	(敵背後から)⇨⇦H	上段OH	16(5)18	50	−	○	○
バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)↘H	下段OH	15(5)20	50	−	○	○



PICK UP 固有打撃技

破壊力抜群の蹴り技がきわだっている

ザックの固有打撃技は独特のフォームから繰り出されるものが多い。技単発での威力は中級ものだけだが、技の出が早く相手のダウンを誘えるので連続でヒットしやすい。また中段攻撃技が豊富にあるが特徴的。しかし下段打撃技が少ないので固有打撃技のみで中段攻撃を活かせきれない。これを補うために上段ガードできない投げ技などを組み込んで闘う必要が出てくる。基本的にザックはヒット・アンド・アウェイを得意とするので、常に相手との間合いに気を配ろう。



この技を使え

ハイミドルコンビネーション

ハイミドルコンビネーション、テッラーン・ストレート、ダブルロースピンを組み合わせて使えば、唯一の上下に振れる打撃技になる。どれも簡単なコマンドで出せる技なので覚えて実戦に役立てていこう。

スピニングミドルキック　H＋K

中段回し蹴りで、ヒットすれば相手のダウンを誘える技。高い破壊力と長いリーチのある技。



ツイスターアッパー　⇩⇘⇨H+P+K

一旦しゃがみ両腕を真横に突き出し、身体を回転させながらジャンプして攻撃するカウンター技。



カウ・ロイ　⇨⇨K

ワンステップ踏み込んでからの膝蹴り。浮かせ技にもなるので狙って出すようにしよう。



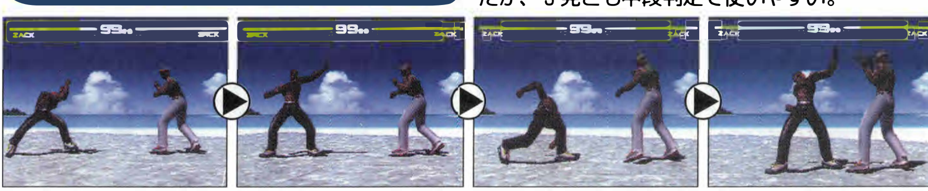
ティー・ソーク・ラーン　⇨⇨P

一歩踏み込んでからの突き上げ式エルボー。中間距離から間合いを詰めたいとき使うといい技。



ヘブンスマッシュ　⇘P⬊P⬊P

3段の大振りスイング。スキが大きい連係技なのだが、3発とも中段判定で使いやすい。



ダブルインパクト　⇩⇘⇨PP

エルボーの2段攻撃技。上段から中段に変化する。前進しながら出るので中間距離で使いやすい。



PICK UP つかみ技



有効にホールドシステムを使い分けよう

ザックは打撃技をつかんで反撃に転じられるディフェンシブホールドを上・中段用と下段用の基本技だけ使うことができる。相手をつかんで直接攻撃するオフェンシブホールドではティー・カウ・コーンが簡単コマンドで出せるダメージ系の技であり、フォワードトラップやリバーストラップは体勢を崩すことができる。これらのホールド技は、固有打撃技を活かすために補助的に活用するとザックの強さが段違いに上がるのでホールド技の使うタイミングを覚えよう。

この技を使え

エルボーカウンター

上・中段攻撃は確実に防げるキャッチ技。さらに受けた際ほとんどの技に対し反撃をしてくれるので使いやすい。ガードで固まってしまうようならどんどん利用して、ガードと同時に相手にダメージを与えよう。

エルボーカウンター　（敵Pに）H

敵上・中段パンチを受け流してカウンターでエルボーを決めるディフェンブホールド。



[illegible]　（敵Pに）⇩H

下段パンチを払って相手の体勢を崩す技。使用後はほぼ同時に動けるのでガード専用に使おう。



キックスルー　（敵Kに）⇩H

敵下段キックを片腕でキャッチして上に払いのける技。ダメージを与えることはできない。



フックエルボー　（敵背後から）⇨H

相手の肩をつかみ振り向かせる瞬間、顔にエルボーを打ち込む。威力はあまり期待できない。



ヘッドクラッシュ　（敵背後から）⇨⇨H

相手の後ろから肩をつかみフルパワーで後頭部を殴りつける強力なオフェンシブホールド。



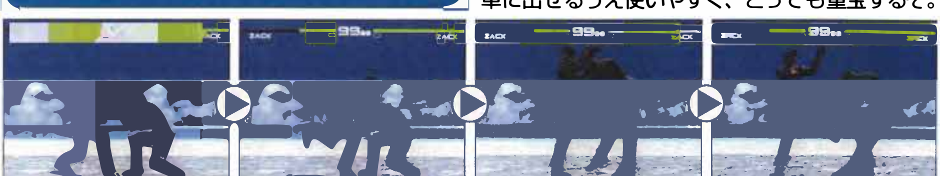
バーストニードル　（敵しゃがみ背後から）⇘H

相手の肩を押さえつけ頭上に肘を打ち下ろす技。背後下段を攻撃できるのでコマンドを覚えよう。



ティー・カウ・コーン　⇨H

相手の頭をつかみ顔面に膝蹴りを打ち込む技。簡単に出せるうえ使いやすく、とっても重宝するぞ。



PICKUP 投げ技



投げ技も打撃系の技が多いぞ！

ザックの投げ技は種類が少なく上段投げが 4 種類しかない。実用的なのはゴッ・コー・ティー・カウで 3 段ヒットするので見栄えがいい。またほかの投げよりも間合いが少々広くなっている。威力を重視するならビーストファングが最強。ただし少々コマンド入力が難しいのが難点。ザックの固有打撃技は中段技が多いので相手が上段ガードで固まりやすい、ここを狙って強力なコマンド投げを決めていこう。投げ技を使いこなせればザックの強さは格段に上がるはずだ！

この技を使え

ワイルドスロー

ザックの投げ技はコマンド投げは少々コマンド入力にてこずる。このため通常投げも活用していこう。たまに使う程度なら投げ抜けされにくいし、威力もバカにはできない。コマンド投げと交互に使っていこう。

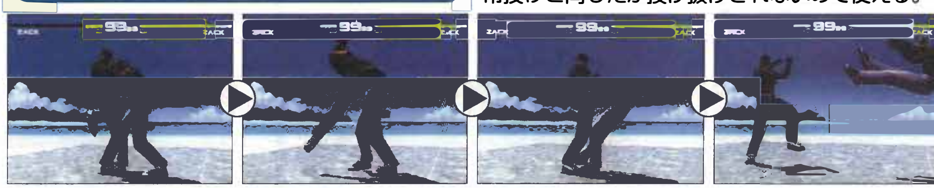
ワイルドスロー　H+P

相手の頭部を両手でつかみそのまま地面にたたきつける技。通常投げ技なので簡単に出せるぞ。



ゴ・ッコー・ティー・カウ　⇨⇦P+K

連続で腹部に膝蹴りを打ち込む技。総合威力は通常投げと同じだが投げ抜けされないので使える。



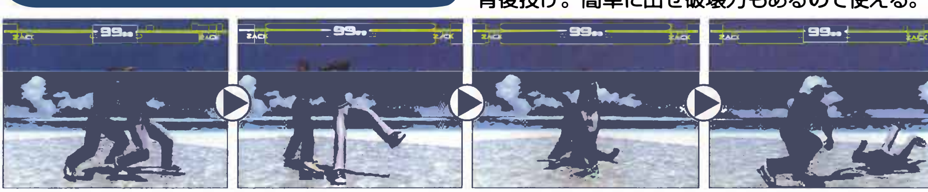
ビーストファング　⇘⇘P+K

膝の上に相手を乗せ頭に肘打ちを喰らわせダメージを与える技。威力は投げ技中最強だぞ。



ネックハンディング　（敵背後から）H+P

後ろから首をつかみそのまま地面にたたきつける背後投げ。簡単に出せ破壊力もあるので使える。



ZACK



ARTS OF ZACK COMBINATION

ザックの華麗な連続技が一目でわかる！

ザックのコンビネーションはキック技がメイン。最大4ヒットまで出せる。また空中コンボにも応用できるので確実に出せるよう練習しておこう。ヒット数が少ないが、下段攻撃を組み込んで使えるコンビネーションもピックアップしたぞ。流れるような蹴り技の連携を2択、3択で出せれば完璧だ！

Pからの派生技



スウェイブロー、ジャブ、ターンナックルから始めることができるコンビネーション。分岐が多いので状況によって使い分けよう。

ジャブハイキック　K



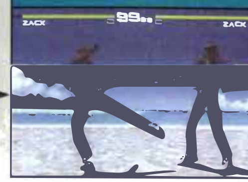
ジャブストレート　P



バルカンニーキック　⇨K



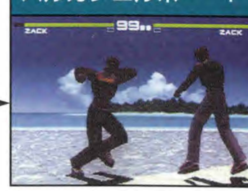
バルカンローキック　⇩K



バルカンミドルキック　K



バルカンエルボー　P



バルカンエッジ　⇨P







ハーフスピンソークラブ　P



ロースピンラッシュ　⬇K



ハーフスピンキック　⇦K



ハーフスピンヒールキック　K



1発目で相手に背中を向けるコンビネーション。連続で技が出るように見えないので不意を突ける。2発目は上　中の2種類ある。

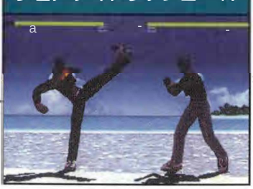
ダンシングラッシュ　K



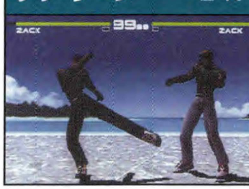
テッ・ラーン・ストレート　P



ジェノサイドラッシュ　K



テッ・ラーン　⇙K



ダブルロースピン　⇩K



デビルズラッシュ　P



下段攻撃から始動する珍しいコンビネーション技。ヒット数は少ないものの使いやすく簡単に出せるので確実に覚えて戦力にしよう。

テッラーンストレートからは、ジャブストレートと同じように連係する。

ZACK



TINA-ARMSTRONG PROFILE

国籍：アメリカ　　性別：女
誕生日：12月6日生　22歳
血液型：O型
身長・体重：169cm・59kg
スリーサイズ：B89・W56・H89
流派：プロレス　　職業：プロレスラー
好きなもの：シーフード全般
趣味：格闘ゲーム、サイクリング

無敗のレスラー・バースの秘蔵っ子

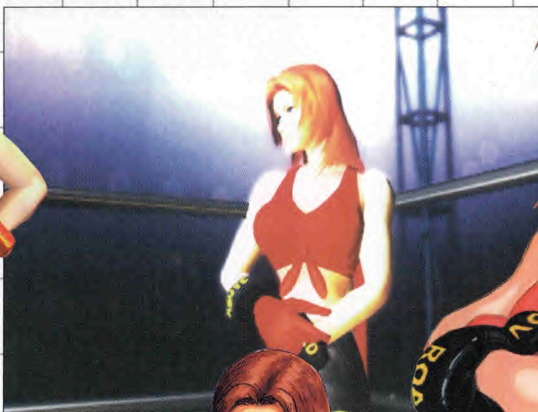
→女子プロレス界の至宝
→ちょっぴり悩む22歳
→父のスパルタ教育
→気品に富む華やかな世界へのあこがれ
→引退決意
→激怒する父
→世界一の格闘大会デッド・オア・アライブ
→ＴＶや雑誌にひっぱりだこの過去の大会優勝者
→んんっ？
→大会に出場
→華麗なる乙女の快進撃
→世界中に中継
→テレビ出演
→ファッションモデルへの道！
→んふふ・・・
→もう、きーめた。わたし、大会に優勝してみせる！

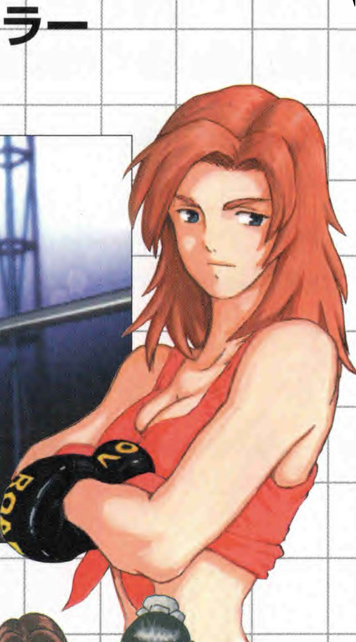


今世紀最強の女子プロレスラー

[ティ ィ ナ]

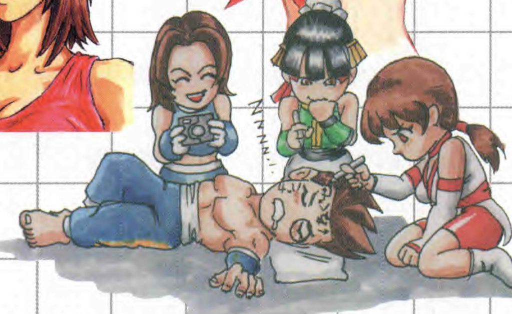












●オリジナルコスチューム

10P、11Pはなんとミニスカポリスか？　12Pはアメリカ国旗の水着。13P、14Pはバニーガール姿で登場だ。



ティナ TINA-ARMSTORNG

連携技は数少ないが、バランスの良い打撃技と超威力の投げ技で相手に大ダメージを与えろ。

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
ジャブ	P	上	9(2)8	10,−5,−5	上P
アッパー	⬂P	中	15(3)24	20,1,9	上P
ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
ハイキック	K	上	12(2)25	30,×,9	上K
ミドルキック	⬂K	中	14(2)25	25,3,10	上中K
ローキック	⇩K	下	15(2)25	12,11,12	下K
●背後攻撃技					
ターンスピンナックル	P	上	12(2)17	13,0,3	上P
ターンミドルナックル	⇩P	中	15(2)21	15,−1,8	上P
ターンローナックル	⬇P	下	13(2)20	10,0,8	下P
ターンスピンキック	K	上	14(2)27	30,×,12	上K
ターンサイドキック	⇩K	中	15(3)28	28,3,15	上中K
ターンローキック	⬇K	下	18(3)26	25,ヨロケ,15	下K
ターンソバット	H+K	上	19(4)25	38,×,10	上K
●ジャンプ攻撃技					
フロントフィストドロップ	(前J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
ドロップキック	(前J中)K	中	10(4)26	35,×,49	受け流し
フロントステップチョップ	(前J着地際)P	中	16(3)26	20,×,10	上P
カンガルーニーキック	(前J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
フライングフィストドロップ	(上J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
ブランディングキック	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
ステップチョップ	(上J着地際)P	中	16(3)26	20,×,10	上P
カンガルーニースタンプ	(上J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
バックステップハンマー	(後J着地際)P	中	18(2)30	25,×,15	上P
バックステップロースピン	(後J着地際)K	下	24(4)29	25,×,15	下K
●ダウン攻撃技					
ヒップドロップ	⇧P		39(−)57/47	22,−,−	−
エルボードロップ	⬂P		20(5)48	12,−,−	−
ムーンサルトプレス	⇧H+P+K		45(−)80/47	18,−,−	−
●固有打撃技					
ナックルアロー	⬁P	中	29(3)19	25,×,6	上P
エルボースマッシュ	⇧P	中	19(3)20	20,×,7	上P
バックチョップ	⬀P	中	16(3)26	18,8,9	上P
バックチョップハンマー	⬀PP	中中	19(2)30	25,×,16	上P
ダブルハンマー	⇦P	中	18(2)30	25,×,15	上P
ロースピンナックル	⬃P	下	15(2)25	20,7,10	下P
バックブレインキック	⇧K	上	21(6)40	35,×,40	受け流し
ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	12(2)25	30,ヨロケ,11	上K
ジャブ・ストレート	PP	(上上)	8(2)10	13,−2,−2	上P
マシンガンミドル	PPK	(上上)中	14(2)25	25,3,9	上中K
マシンガンラッシュ	PPP	(上上)中	15(3)26	18,×,13	上P
エルボー	⇨P	中	11(2)23	18,5,7	上P
エルボー・バックナックル	⇨PP	(中中)	15(2)26	20,14,14	上P
アルティメットコンボ	⇨PPK	(中中)中	15(2)29	25,×,13	上中K
スピンナックルコンボ	⇨PP⬃P	(中中)下	16(2)25	20,7,10	下P
ダッシュアッパー	⇨⇨P	中	17(3)24	25,13,14	上P
ダブルアッパー	⇨⇨PP	中中	17(3)25	20,5,12	上P
ティナスペシャル	H+P+K	上	18(8)81	35,×,70	受け流し
バーティカルバックチョップ	⬊P	中	12(2)27	20,7,7	上P
バーティカルハンマー	⬊P⇦P	(中中)	19(2)30	25,×,20	上P
ケンカキック	⇨⇨K	中	25(3)26	40,×,10	上中K
ロースピンキック	⇩H+K	下	24(3)30	25,×,16	下K
ショルダータックル	⇦⇨P	中	19(5)26	40,×,13	受け流し
ショートレンジラリアット	⇨H+P	上	14(4)28	28,×,15	上P
ローリングソバット	H+K	上	14(3)29	35,×,14	上K
ジャンピングニーバット	⇨K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
ニーハンマー	⇨K⇦P	中中	25(3)34	25,×,20	上P
ローソバットコンボ	⇩KK	下上	25(3)29	35,×,14	上K
ダブルローキック	⇩K⬇K	下下	30(3)30	25,×,16	下K

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●特殊行動技					
アピール：ガッツポーズ	⇨⇦⇦H+P+K ⇦⇨⇦H+P+K		31(8)23	25,×,23	上P
フロントロール	⇩P+K		0(0)35	0,−,−	−

技　名	コマンド	属性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
デスバレーボム	H+P	上段投げ	55	1.1	−	○	×
ボディスラム	H+P+K	上段投げ	40	1.1	−	○	○
フランケンシュタイナー	⇩⬂⇨H+K	上段投げ	60	1.1	−	○	×
フィッシャーマンズバスター	⇦⬃⇩⬂⇦P	上段投げ	75	1.1	−	○	×
J・O・サイクロン	⇩⇨P+K	上段投げ	85	1.2	−	○	×
フライングメイヤー	⇩⬀⇦P+K	上段投げ	30	1.2	−	×	×
サーフボードスタイルロック(フライングメイヤー中に)	⇦⇨H+P	派生	30	−	−	×	×
J・O・S(サーフボードスタイルロック中に)	⇩⇧H+P	派生	60	−	−	○	×
バースボム	(敵しゃがみ時)⬂H+P	下段投げ	70	1.25	−	○	×
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)⬂H+P+K	下段投げ	85	1.25	−	○	×
ジャーマンスープレックス	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	−	○	×
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後から)H+P+K	上段投げ	75	1.1	−	○	○

技　名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
ストライクエルボースマッシュ	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	3	×	×
ストライクエルボーバット	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	30	5	×	×
ダブルスラップ	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	15+15	2	×	×
ベアーズスラップ	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	30	2	×	×
ドラゴンスクリュー	[illegible]H	中段DH	0(22)8	60	−	○	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
ハンマースルー	⇨H	上段OH	14(5)16	0	10	×	×
J・O・S	(ハンマースルー中に)⇩⇧H+P	派生	−	60	−	○	×
逆羽固め	⇩⬂⇨H	上段OH	16(5)18	35	−	×	×
ロデオホールド	(逆羽固め中に)方向ボタン1回転H	派生	−	40	−	×	×
タックル	⇨⬂⇩H	上段OH	18(5)20	30	−	×	×
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨H	派生	−	60	−	○	○
ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⬂H	下段OH	15(5)20	45	10	×	×
フルネルソン	(敵背後から)⇨H	上段OH	14(5)16	40	−	×	×
ドラゴンスープレックス	(フルネルソン中に)⇨⬀⇧⬁⇦H+P	派生	−	60	−	○	×
ニースマッシュ	(敵しゃがみ背後から)⬂H	下段OH	15(5)20	55	−	○	○



PICKUP 固有打撃技



キレのある技で相手をたたき伏せろ！

ティナは連携技が少ないので、単発技を多く使っていくことになるのだが、相手の距離に応じた技の選択が難しいので注意したい。接近戦ならばバーティカルバックチョップやエルボー、一発狙いのジャンピングニーパット等が良いだろう。逆に遠距離戦ではショルダータックルやケンカキックあたりが有効だ。中間距離ではどの技もそれなりに有効だが、特にロースピンキック、ダブルアッパー、ローリングソバットといったところが、力を発揮してくれるだろう。

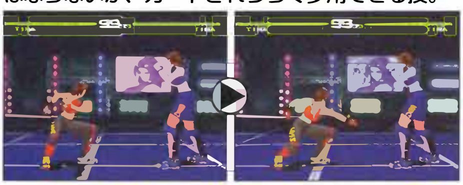
この技を使え

ダブルハンマー

技表の数値だけ見ると役に立たなそうに見える技だ。確かに出は遅く、隙もかなり大きい。しかし足元の判定が非常に小さく、相手の下段技に合わせれば、簡単に潰すことができる。

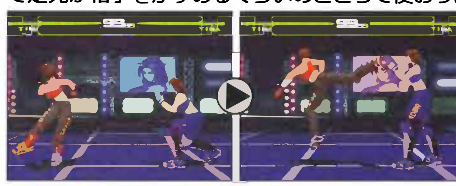
ロースピンナックル　⇙P

非常に素早い下段裏拳。威力が低いので主戦力にはならないが、ガードされづらく多用できる技。



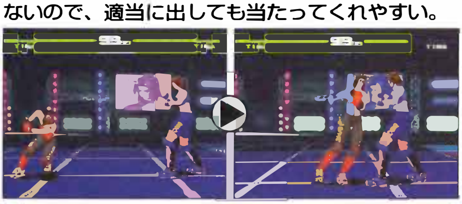
ローリングソバット　H＋K

スピードのある後ろ廻し蹴り。リーチが長めなので足先が相手をかすめるくらいのところで使おう。



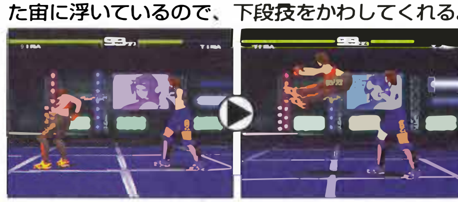
ショルダータックル　⇦⇨P

威力の高い体当たりを出す。モーションがさりげないので、適当に出しても当たってくれやすい。



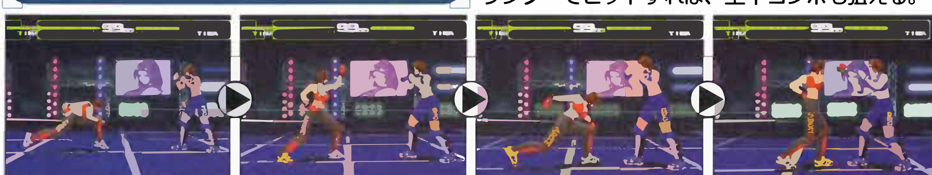
ティナスペシャル　H＋P＋K

突然飛び出してくるので奇襲に使うと効果的。また宙に浮いているので、下段技をかわしてくれる。



ダブルアッパー　⇨⇨PP

かなり前に踏み込むので、少々遠くても届く。カウンターでヒットすれば、空中コンボも狙える。



ニーハンマー　⇨K⇦P

たたきつけ技なので、デンジャーゾーンで使えば滅多に受け身をとられることはなく、非常に有効。



PICK UP つかみ技



強力かつ多彩なOHで相手を圧倒しろ

ティナというキャラクターは、投げ技が得意なため、OHも全キャラクター中で五本の指に入るぐらい、強烈なものを持っている。ロデオホールドやジャイアントスイングをしっかり入力できれば、敵の体力の五分の二から半分近く持っていける。しかし全体的に技のモーションが遅いため、非常に投げ抜けされやすい。安定してダメージを与えたいのならば、ハンマースルーからの派生技である、J・O・Sを、確実に決められるようにしておこう。

この技を使え

ドラゴンスクリュー

中段属性の足技ならほとんどの技がドラゴンスクリューで返せる。ヒールハンマーやジャンピングニーパットですら返すことが可能だ。ワンパターンな連携は、これで返してしまおう。

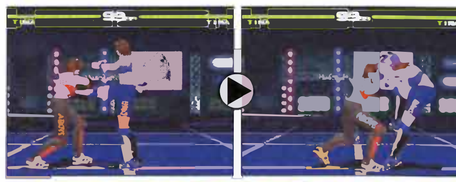
ストライクエルボースマッシュ　(敵Pに)H

このDHを決めた後は、仕切り直しのような状態なので出の速い技や、DHを狙っていける。



ストライクエルボーパット　(敵Kに)H

こちらのDHはだいぶティナ側が有利になるので、ダメージの高い技や、投げ技などを狙っていこう。



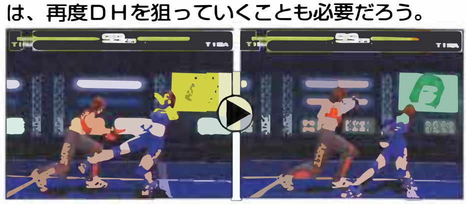
ダブルスラップ　(敵Pに)⇩H

これを決めた後はストライクエルボースマッシュと、同じような状態になる。狙う技も同じでいい。



ベアーズスラップ　(敵Kに)⇩H

このDHも性能は同じようなもの。相手によっては、再度DHを狙っていくことも必要だろう。



ドラゴンスクリュー　(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H

中間距離でローナックルをわざと空振りし、相手の中段蹴りを誘って決めるのも一つの戦法だ。



逆羽固め　⇩⇘⇨H

若干出が遅く感じられるが、パンチでカウンターを取った後などすぐに出せば、決めやすい。

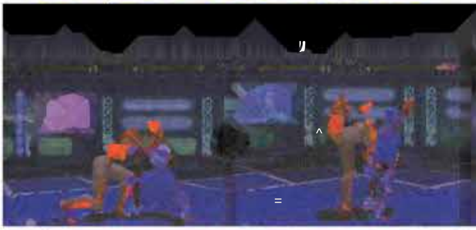


ロデオホールド　(逆羽固め中に)方向ボタン1回転H

この技は抜けられやすいので、そのことを前提に考えよう。抜けられると仕切り直しとなる。



ニーボンバー（敵しゃがみ時）⇘H



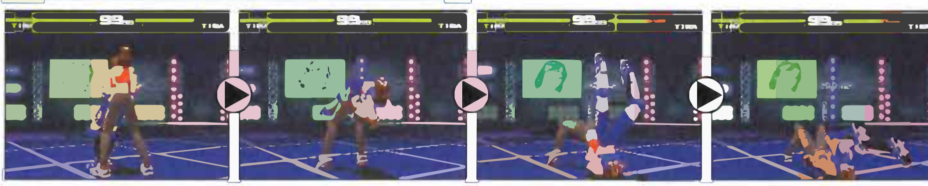
ハンマースルー ⇨冂

発生が速いので、パンチをガードさせてすぐ出すようにすれば、高い確率で決めることができる。



J・O・S （ハンマースルー中に）⇩⇧H+P

この技は投げ抜けできないうえ、威力も高め。ハンマースルーを決めた後は毎回出してもいい。



タックル ⇨⇘⇩H

非常にリーチがある。よろけさせたが間合いが少し遠い時などが、この技の出しどころだ。



ジャイアントスイング ⇦⇙⇩⇘⇨H

この技も高い確率で、抜けられてしまう。その後はショルダータックル等で、さらに攻めていこう。



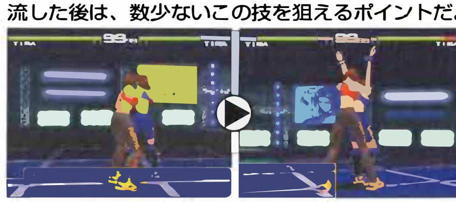
ニースマッシュ （敵しゃがみ背後から）⇘H

ジャンプ攻撃をＤＨした後は背後を取れる。そこで投げをかわそうとしている相手には効果的。



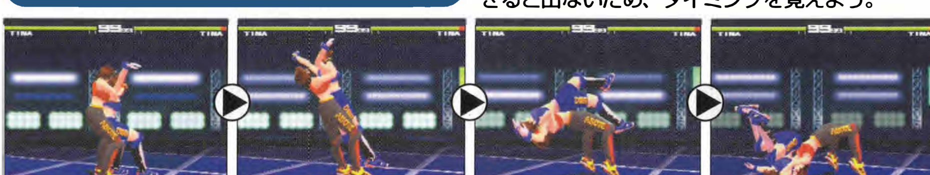
フルネルソン （敵背後から）⇨H

ＤＨすると受け流す技というのが結構ある。受け流した後は、数少ないこの技を狙えるポイントだ。



ドラゴンスープレックス （フルネルソン中に）⇨⇗⇧⇖⇦H+P

早めに入力すればするほど抜けられづらい。早すぎると出ないため、タイミングを覚えよう。



ワンポイントアドバイス

連続投げのポイント

この技の入力受け付けはかなりシビアなので体で覚えよう。



◀これを決めなきゃ損だ。



◀このあたりでボタンを押そう。



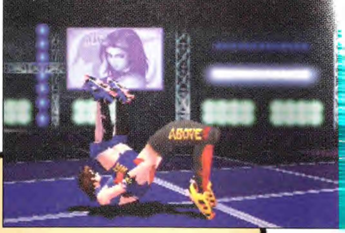
◀この辺で入力してももう遅い。

TINA

PICKUP 投げ技

親父仕込みのプロレス投げを見せてやれ

投げ技は、ティナの最も得意とする分野なので数が多く、強力なものがそろっている。これだけ数が多いと目移りしてしまって、どれを使おうか迷うかもしれないが、基本的にはJ・O・サイクロンとしゃがみ投げ、投げコンボを主に使っていく。投げコンボは最後まで決まれば、そのラウンドは勝ったも同然なのだが、大抵は途中で抜けられてしまう。抜けにくくするコツは出来るだけ早く入力すること。いつでも技を出せるよう、入力タイミングを覚えるべし。



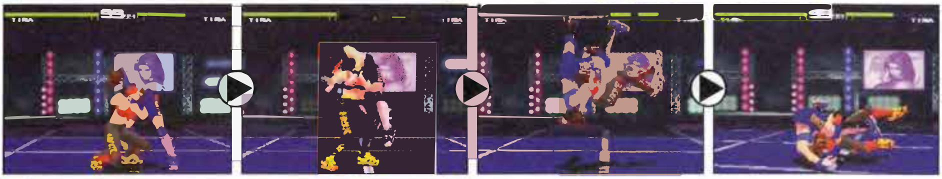
この技を使え

J・O・サイクロン

ティナが持つ投げ技中、最も威力が高い。入力に少し癖があるが、慣れてしまえば簡単に出せる。ポイントは、斜めにはレバーを入れずに⇩・N(ニュートラル)・⇨と入力すること。

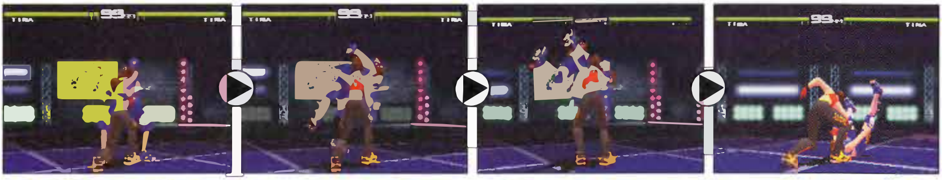
デスバレーボム　H+P

出す時にレバーを前に入れないほうがいい。そうすれば失敗してもパンチに化けてくれる。



ボディスラム　H+P+K

デンジャーゾーンで使えば威力が上がるうえ、受け身が取りづらいので、バウンドさせられる。



フライングメイヤー　⇩⇙⇦P+K

この技は投げ抜けされない。コマンドに後ろ方向が入っているので、ダッシュしてから入力しよう。



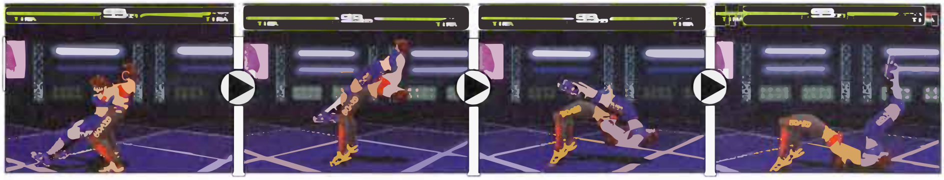
サーフボードスタイルロック　(フライングメイヤー中に)⇦⇨H+P

フライングメイヤーを決めた後、なるべく早く入力すると、非常に抜けづらく発動させられる。



J・O・S　(サーフボードスタイルロック)⇩⇧H+P

投げ抜けをされると、相手が転がって逃げるので、リーチの長い技でさらに攻め続けよう。



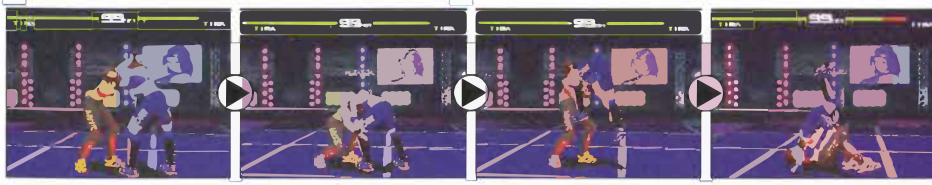
フランケンシュタイナー　⇩⇘⇨H+K

自分の後ろに投げるので、追い詰められた時に決めれば、一気に有利な状況にすることができる。



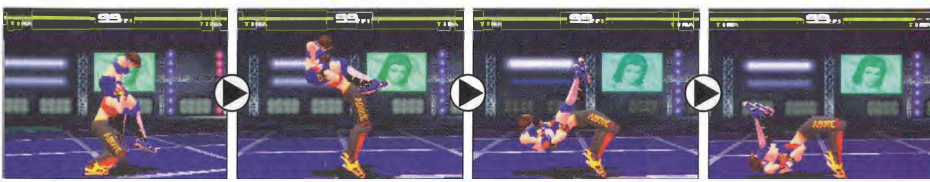
フィッシャーマンズバスター　⇦⇙⇩⇘⇨P

コマンドの性質上、立ちパンチなどをかわしながら入力できるので、それらの技に合わせると有効。



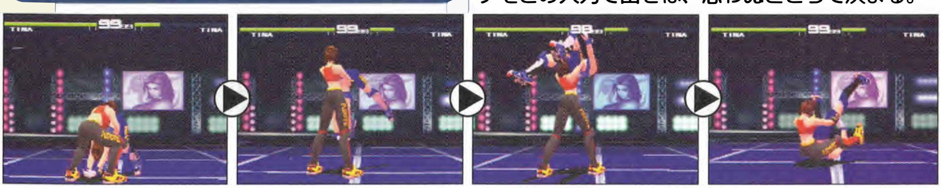
J・O・サイクロン　⇩⇨P+K

熟練すれば一瞬で出せるようになるため、隙があまりない技をガードした後でも、返し技に使える。



バースボム　⇩H+P

失敗してもしゃがみパンチに。逆にしゃがみパンチをこの入力で出せば、思わぬところで決まる。



ジャーマンスープレックス　(敵背後から)H+P

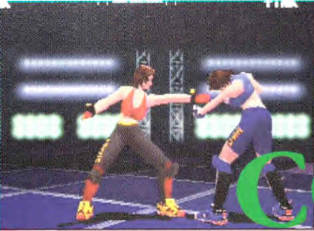
体当たり系の技をＤＨすると背後を取れるので、すぐに前ダッシュして入力すれば決めやすい。



投げっぱなしジャーマンスープレックス　(敵背後から)H+P+K

ジャーマンスープレックスより遠くに投げ飛ばすので、リングアウトが近い時はこちらで投げよう。





ARTS OF TINA-ARMSTRONG COMBINATION

連携技の数が少ないから使えないとは限らない

ティナのジャブは出が速く、相手にガードされても5フレームも有利という高性能な技だ。リーチが短いという欠点があるが、そこで連携技の出番となる。

もう一つの始動技、エルボーも性能が良い。ここから始まる連携は使用頻度が高いぞ。ローキックは基本技だが、この技から出る連携技はあまり使えない。

ジャブ　P

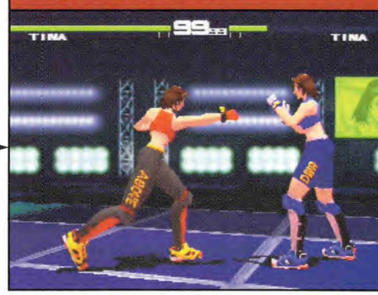


ジャブ・ハイキックは完全な連続技であり、返し技として使える。マシンガンミドルは連続技ではないが、最後のキックがよろけ誘発技であり、カウンターでダウンする。また、空中コンボにも有効。

ジャブ・ハイキック　K



ジャブ・ストレート　P



エルボー　⇨P



アルティメットコンボは最後の膝蹴りが強力で、カウンターで空中コンボを狙える。スピンナックルコンボは立ちガードできないので、この二つの技でガードを上下に揺さぶることができる。

エルボーバックナックル　P



ローキック ⇩K



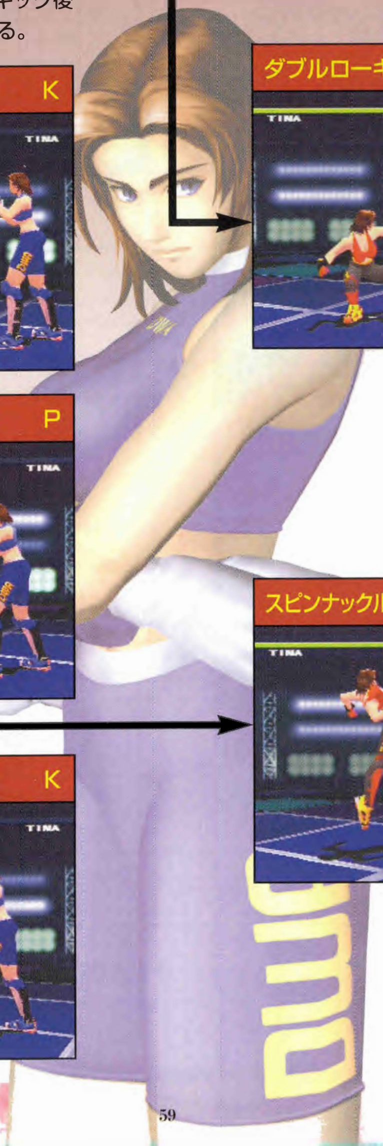
ダブルローキックは、ローキック後のフォローとして使っていける。

ローソバットコンボ K



ダブルローキック ⬇K

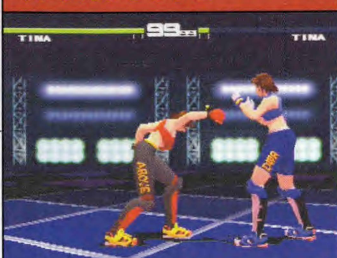




マシンガンミドル K



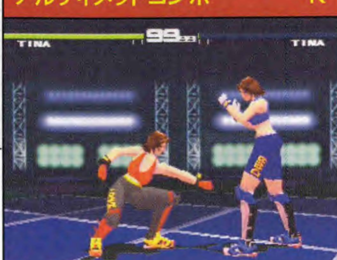
マシンガンラッシュ P



スピンナックルコンボ ⇙P



アルティメットコンボ K



BAYMAN

PROFILE



国籍:ロシア　性別:男
誕生日:10月10日生31歳
血液型:B型
身長・体重:182cm・105kg
スリーサイズ:B120・W92・H95
流派:コマンドサンボ　職業:暗殺者
好きなもの:ビーフシチュー
趣味:武器収集、チェス

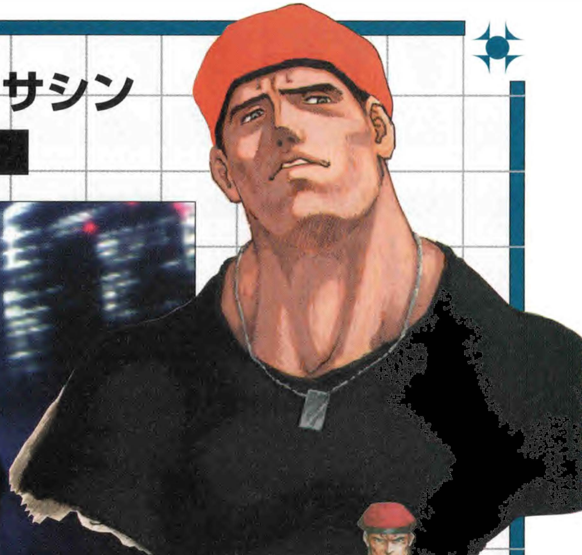


19××年	内戦のさなか、目の前で両親が銃殺される。その後、軍隊で殺人術を学ぶ。
20××年	要人暗殺のプロフェッショナルとなる。裏世界でのコードネーム・BAYMAN ある組織の依頼を受諾する。DOATEC(デッド・オア・アライブ大会執行委員会)の代表フェイム・ダグラスの暗殺。大会参加者の一人となって接近する計画。
HEART	悲しみという感情の欠落。無数の空洞。

闇のパーフェクトアサシン

[バ イ マ ン]





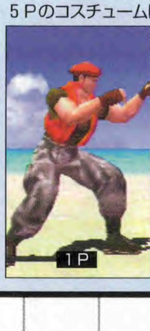






●オリジナルコスチューム

バイマンのコスチュームは職業上のものしかない。1P～3Pは任務遂行時に着用するものだ。4P～5Pのコスチュームは一見受けを狙っているのかと思いきや水中隠密行動を取るときに着用するもの。しかし妙にあの格好がアンバランスで笑えるのはなぜなんだろう。やっぱり隠しコスチュームだからなのか…。











BAYMAN バイマン

本格的暗殺技の使い手バイマン。持っている技全てのコマンドをドカーンと紹介するぞ。

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
ジャブ	P	上	10(2)8	12,−6,−6	上P
バームスタンプ	⇘P	中	14(2)20	20,−2,4	上P
ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
ハイキック	K	上	14(2)27	32,11,14	上K
ミドルサイドキック	⇘K	中	14(3)24	26,3,9	上中K
ローキック	⇩⇘K	下	14(3)24	13,10,12	下K
●背後攻撃技					
ターンバックナックル	P	上	11(2)15	12,1,6	上P
ターンボディブロー	⇩P	中	14(2)21	15,0,4	上P
ターンロースピンナックル	⬇P	下	13(2)18	13,2,5	下P
ターンスピンキック	K	上	14(2)27	30,×,10	上K
ターンサイドキック	⇩K	中	16(2)27	28,6,11	上中K
ターンロースピンキック	⬇K	下	15(2)27	25,30ケ,12	下K
●ジャンプ攻撃技					
アサルトダウンパーム	(前J中)P	中	10(4)21	20,30ケ,6	上P
アサルトフロントキック	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
アサルトスマッシュフック	(前J着地際)P	中	14(2)28	28,×,12	上P
アサルトレッグスパイク	(前J着地際)K	下	19(3)28	25,×,13	下K
エアダウンパーム	(上J中)P	中	10(4)21	20,30ケ,6	上P
エアフロントキック	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
ステップスマッシュフック	(上J着地際)P	中	14(2)28	28,×,12	上P
ステップレッグスパイク	(上J着地際)K	下	19(3)28	25,×,13	下K
トラップスマッシュフック	(後J着地際)P	中	14(2)28	28,×,12	上P
トラップレッグスパイク	(後J着地際)K	下	19(3)28	25,×,13	下K
●ダウン攻撃技					
ニードロップ	⇧K		39(−)61/35	22,−,−	−
ストンピング	⇘K		17(8)31	12,−,−	−
●固有打撃技					
パームアロー	⇖P	中	22(3)22	30,×,5	上P
スマッシュフック	⇧P	中	14(2)28	28,×,12	上P
トラースキック	(立ち中に)K	上	12(3)26	35,×,12	上K
ドロップキック	⇗K	上	23(5)47	35,×,32	受け流し
ジャベリンキック	⇧K	上	14(2)25	30,×,12	上K
ローリングソバット	H+K	上	14(3)29	35,×,13	上K
スピニングバックナックル	⇦P	中	17(2)20	25,−1,4	上P
ニーリフト	⇨K	中	13(2)25	25,3,8	上中K
スマッシュ	⬊P	中	12(2)24	25,×,8	上P
ヒールハンマー	⇦K	中	18(3)25	30,×,9	上中K
ヘッドバット	P+K	中	15(3)28	35,×,11	上P
ショルダータックル	⇦⇨P	中	20(5)26	40,×,13	受け流し
スィングダブルハンマー	⇨⇨P	中	15(3)33	25,14,18	上P
リバースダブルハンマー	⇨⇨PP	中中	25(2)33	30,×,15	上P
レッグスパイク	⇙K	下	19(3)28	25,8,13	下K
スライディング	⇩H+K	下	19(3)24	25,6,12	下K
ボディブロー	⇨P	中	11(2)22	18,8,8	上P
ストマックブレイク	⇨PK	中中	16(3)24	30,×,9	上中K
ストマッククラッシュ	⇨PP	(中中)	13(2)27	18,11,12	上P
クラッシュレッグスパイク	⇨PP⇩K	(中中)下	25(3)28	25,8,13	下K
ジャブ・ボディブロー	P⇨P	(上中)	13(2)27	18,9,10	上P
ラッシュソバット	P⇨PK	(上中)上	20(3)29	35,×,13	上K
ラッシュレッグスパイク	P⇨P⇩K	(上中)下	25(3)28	25,8,13	下K
ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	12(2)27	30,30ケ,11	上K
ジャブ・ストレート	PP	(上上)	9(2)12	12,−5,−4	上P
ストームフック	PPP	(上上)中	21(2)28	28,×,12	上P
ストームバックナックル	PP⇦P	(上上中)	15(2)24	25,3,8	上P
ストームソバット	PPK	(上上)上	18(4)29	35,×,14	上K
トラップヒールハンマー	KK	上中	25(3)29	27,×,13	上中K
トラップダブルハンマー	KP	上中	21(3)33	25,14,18	上P
トラップリバースハンマー	KPP	上中中	25(2)33	30,×,15	上P
ジャイアントアッパー	⇩⇙⇦P	中	18(2)25	32,×,12	上P

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●特殊行動技					
アピール：ふんっ！	⇨⇦⇨H+P+K ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)70	0,−,−	−

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
フロントスープレックス	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	×
ネックハンギングツリー	⇦H+P	上段投げ	45	1.1	−	○	○
風車式バックブリーカー	⇦⇙⇩⇘⇨P	上段投げ	75	1.1	−	×	×
ビクトル膝十字固め	⇩⇘⇨H+K	上段投げ	60	1.1	−	×	×
ゴーストバスター	(敵しゃがみ時) ⇩H+P	下段投げ	60	1.25	−	○	×
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	−	×	×

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
カウンタースタンドアームロック	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	30	7	×	×
カウンターアッパー	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	35	7	×	×
カウンターアームロック	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	35	7	×	×
カウンターローアッパー	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	40	5	×	×
飛びつき膝十字固め	(敵中段Kに対し) ⇩⇙⇦H	中段DH	0(22)8	65	−	○	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
ネックホールドスイング	⇨H	上段OH	14(5)16	0	10	×	×
チョークスラム	⇨⇦H	上段OH	16(5)18	40	−	○	○
腕固め	⇨⇘⇩H	上段OH	16(5)18	55	−	×	×
スタンディングアームロック	⇨⇦H	上段OH	18(5)20	30	−	×	×
首極め腕卍	(スタンディングアームロック中に) ⇨⇘⇩⇙⇦H	派生	−	35	−	×	×
DDT	(首極め腕卍中に) ⇩⇙⇦P	派生	−	40	×	×	
軸足払い	⇩⇘⇨H	上段OH	18(5)20	30	−	○	×
立ちアキレス腱固め	(軸足払い中に) ⇨⇘⇩⇙⇦H	派生	−	30	−	×	×
逆片エビ固め	(立ちアキレス腱固め) ⇦⇙⇩K	派生	−	45	−	×	×
脇固め	(敵しゃがみ時)⇨H	下段OH	15(5)20	40	−	×	×
腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に) ⇩⇙⇦H	派生	−	45	−	×	×
ショートキャノン	(敵背後から)⇨H	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
スリーパーホールド	(敵背後から)⇦⇨H	上段OH	18(5)20	50	−	×	×
スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に) ⇨⇘⇩⇙⇦H	派生	−	55	−	×	×



PICKUP 固有打撃技



バランスの良い技が魅力！

バイマンは大振りで強力な浮かせ技がそろっている。スイングダブルハンマーやジャイアントアッパーがそうだ。これらがカウンターヒットすれば空中コンボに持ち込めるぞ。安定した戦いがしたいならボディブローなどの小技を多用するといいだろう。相手の動きを見て攻撃する場合は、カウンターヒットさせやすいヒールハンマーを使おう。ヒールハンマーの使い方を極めれば頼れる技になる。またトラップヒールハンマーも同様に使えるので覚えておこう。

この技を使え

ヒールハンマー

カウンターを誘って威力倍増ダメージを与えることがヒールハンマーの理想的な使い方。これを実現するためには中間距離の間合いを取ることが必要になる。何度も使って間合いの感覚をつかもう。

ドロップキック ⇗K

ジャンプして両足で蹴る技。威力は大きいが外した時の硬直が長いので慎重に使うように。



スマッシュ ↘P

踏み込みながらの中段パンチ。単発技なので間合いを詰めながら攻めたい時に使うといい。



ヒールハンマー ⇦K

足を垂直に振り上げてからのかかと落とし。フェイント気味に出るので使いやすい技だぞ。



ショルダータックル ⇦⇨P

突進して体重を乗せて肩からぶつかる技。ホールドされても受け流され直接ダメージを受けない。



スライディング ⇩H＋K

地を這うように足から滑り込む技。それほどリーチが長くはないが、カウンターでダウンを奪える。



ジャイアントアッパー ⇩⇙⇦P

腕を振り回してのアッパー。浮かし技に使えるが隙が大きいので連発して出さないように。



リバースダブルハンマー ⇨⇨PP

両腕を使ってのハンマーパンチ。威力が高いのが魅力だが大振りモーションのリスクも付く。



PICKUP つかみ技



得意のサブミッションを使え！

　バイマンの最大の持ち味はサブミッションにある。チョークスラムや腕固めの基本つかみ技だけでなく３段連携まであり、連携は４種ある。その中でもスタンディングアームロックから首極め腕卍を極めＤＤＴをかます連携と、軸足払いから立ちアキレス腱固めを極め逆片エビ固めをかける連携の２種類は、高いダメージを与えられる。またしゃがみをつかんで、脇固めから腕ひしぎ逆十字固めを極めてもおもしろい。これらのサブミッションでバイマンはさらに強くなる。

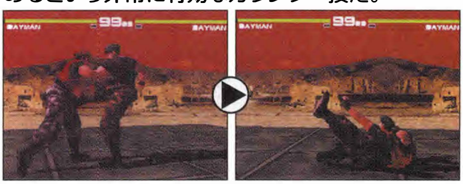
この技を使え

カウンタースタンドアームロック

　相手の上・中段パンチをつかむと出せる技。威力はあまり期待できないものの頼りになる技だ。コンビネーション系の技だったら途中で止めることも可能のディフェンシブホールドを完璧に使いこなそう。

飛びつき膝十字固め　（敵中段に対し）⇩⇙⇦H

敵中段キックをつかんでそのまま膝十字固めを極めるという非常に有効なカウンター技だ。



腕

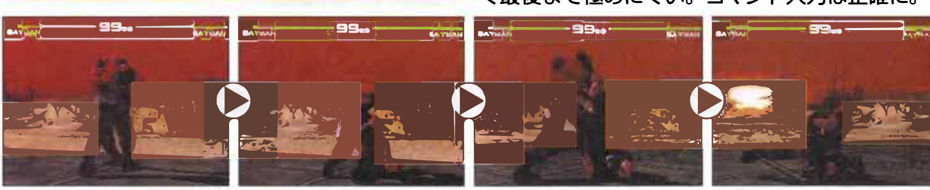
相手の腕をつかみ関節を極める技。コマンド入力は、レバーを下できっちり止めると出しやすい。



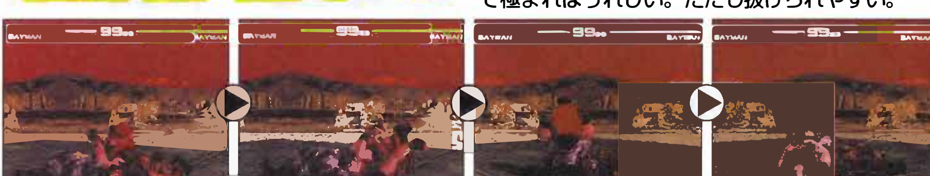
投げ連携の最終技。ここまで極めるのは、途中で抜けられてしまいやすいので、なかなか難しい。



投げ連携の最終段階。やはり途中で抜けられやすく最後まで極めにくい。コマンド入力は正確に。



サブミッションの王道技。この技は威力が高いので極まればうれしい。ただし抜けられやすい。



PICKUP 投げ技



逆転の１発を狙って投げを入力！

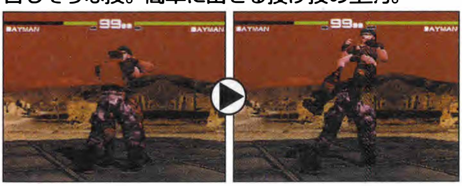
基本投げを含めて６種類の投げ技を持っている。この中で主力となるのがネックハンギングツリーだろう。これは威力が弱いものの簡単なコマンドなので使いやすく投げ抜けされる心配もない。できれば風車式バックブリーカーを使って投げたいが、コマンド入力が難しいので練習して出せるようにしておこう。見た目で選ぶならビクトル膝十字固め。膝を極めたポーズがとってもかっこいいぞ。下段投げのゴーストバスターは、投げ間合いが広いのでチェックしておこう。

この技を使え
ネックハンギングツリー

安定したコマンド入力で出せるネッグハンギングツリーはメインで使う投げ技。とっさに入力もでき投げ抜けされないというのがすばらしい。またデンジャーゾーンでも爆発の追加ダメージを与えられる。

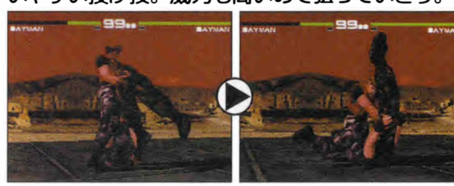
ネックハンギングツリー　⇦ H＋P

相手の首を持ちそのまま持ち上げる技。とっても苦しそうな技。簡単に出せる投げ技の主力。



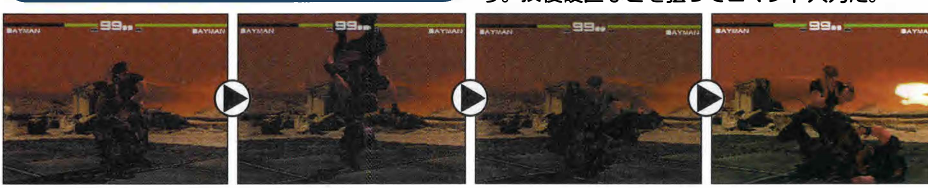
ゴーストバスター　（敵しゃがみ時）⇩ H+P

唯一のしゃがみ投げ。間合いが広いのでとても使いやすい投げ技。威力も高いので狙っていこう。



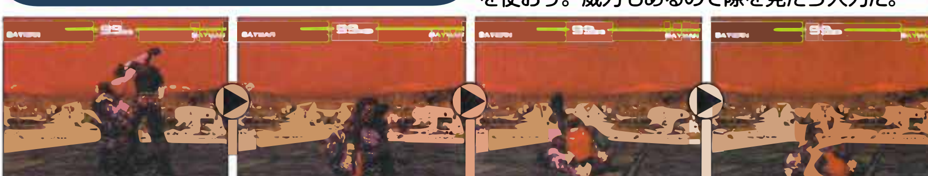
風車式バックブリーカー　⇦⇙⇩⇘⇨ P

バイマン最強の投げ技。この投げはマスターしよう。技後硬直などを狙ってコマンド入力だ。



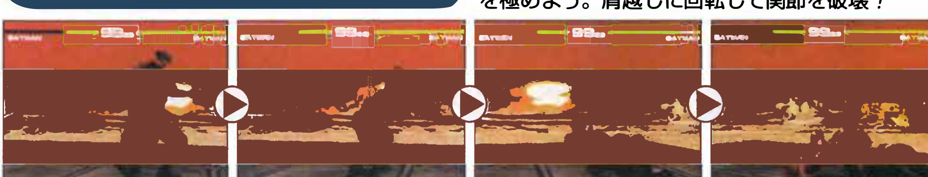
ビクトル膝十字固め　⇩⇘⇨ H+K

サブミッションで極めるならビクトル膝十字固めを使おう。威力もあるので隙を見たら入力だ。



飛びつき腕ひしぎ逆十字固め　（敵背後から）H+P

敵背後を取ったら、飛びつき腕ひしぎ逆十字固めを極めよう。肩越しに回転して関節を破壊！



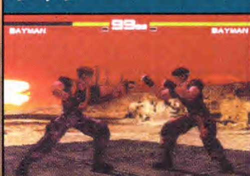


ARTS OF BAYMAN COMBINATION

使いやすいコンビネーションを身につけよう

バイマンの場合、コンビネーション自体に頼った戦い方は得意ではない。しかしコンビネーションを全く使えないのではバイマンの強さは引き出せない。最低限空中コンボ用コンビネーションと判定を上下に揺さぶれる技を身につけておこう。これにより攻撃の戦法を格段に増やすことができるぞ！

ジャブ　P

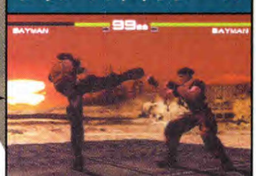


最大で3ヒットさせることができる。ラッシュソバットとラッシュレッグスパイクは使えるので確実に出せるよう練習しよう。

ジャブ・ボディブロー　⇨P



ジャブ・ハイキック　K



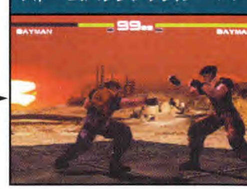
ジャブ・ストレート　P



ストームフック　P



ストームバックナックル　⇦P



ストームソバット　K



中段を中心にまとまっているコンビネーション。2択攻撃に使うと効果的なのでクラッシュレッグスパイクをうまく使いこなそう。

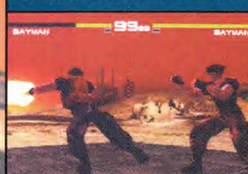
ボディブロー ⇨P



ストマッククラッシュ P



クラッシュレッグスパイク ⇩K



ストマックブレイク K



ラッシュソバット K



ラッシュレッグスパイク ⇩K

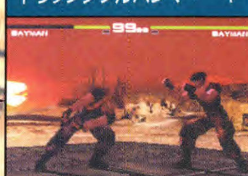


ハイキック K



カウンターヒットを誘うのにぴったりなコンビネーション。簡単なコマンドなので完璧にマスターしよう。

トラップダブルハンマー P



トラップリバースハンマー P



トラップヒールハンマー K





LEI-FANG

PROFILE

国籍:中国　性別:女
誕生日:4月23日生　19歳
血液型:B型
身長・体重:167cm・50kg
スリーサイズ:B87・W55・H84
流派:太極拳　職業:学生
好きなもの:杏仁豆腐　趣味:カラオケ

明るく、素直、誰にも優しく――

時々いじわる。女だからとバカにするやつ、にっこり笑ってぶったおす。レイ・ファンは太極拳の天才少女。

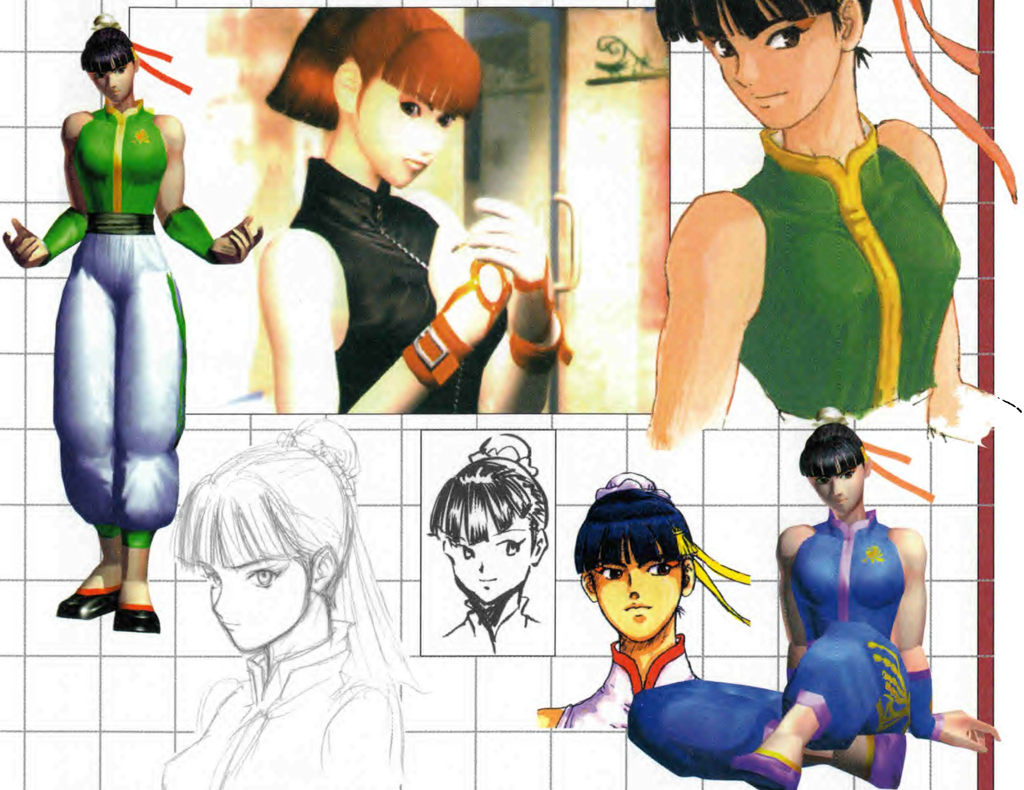
思い出すのは数年前。ごろつきどもに襲われる乙女。そこに現われた龍の刺繍の道着の少年。あっという間にごろつき倒すと何も言わずに去ってった。

よけいなことして、あいつ！　胸のもやもやなんだかもやもや、でももう一度会ってみなけりゃ気がすまない。
ぜーったい、あいつを倒しにいくの！



かわいい笑顔がよく似合う

[レイ・ファン]



●オリジナルコスチューム

悪魔の格好が特に目を引くレイ・ファンだが、やっぱり中国娘。チャイナドレスが一番。とはいえ5P、6Pあたりもなかなか。



LEI-FANG レイ・ファン

単発技の攻撃力は低いが、豊富な中段技と、敵の攻撃をかわす技で好勝負できる。

技名	コマンド	属性	フレーム	減,や,ガ	HOLD
●基本打撃技					
単鞭	P	上	9(2)10	10,−3,−3	上P
懶紮衣	⇘P	中	14(2)21	18,13,13	上P
下勢単鞭	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
蹴脚	K	上	11(2)29	28,10,12	上K
蹬脚	⇘K	中	13(3)23	25,4,10	上中K
下蹬脚	⇩K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
転身単鞭	P	上	10(2)19	12,6,6	上P
閃通背	⇩P	中	15(3)21	16,0,8	上P
転身下勢単鞭	⬇P	下	13(3)21	12,0,9	下P
転身蹴脚	K	上	12(2)34	30,×,17	上K
転身蹬脚	⇩K	中	14(2)30	25,4,14	上中K
転身下蹬脚	⬇K	下	15(2)27	ヨロケ	下K
●ジャンプ攻撃技					
飛翔捶撃	(前J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
飛翔蹬脚	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
飛翔双按	(前J着地際)P	上	12(3)23	30,×,7	上P
飛翔跌叉	(前J着地際)K	下	21(4)32	25,×,19	下K
飛上捶撃	(上J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,6	上P
飛上蹬脚	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
飛上双按	(上J着地際)P	上	12(3)23	30,×,7	上P
飛上跌叉	(上J着地際)K	下	21(4)32	25,×,19	下K
退身双按	(後J着地際)P	上	16(3)19	30,×,5	上P
退身穿宮腿	(後J着地際)K	中	19(3)32	20,×,13	上中K
●ダウン攻撃技					
落双捶撃	⇧P		37(−)60/52	18,−,−	−
震脚	⇘K		19(5)36	15,−,−	−
●固有打撃技					
前招	⇨P	中	15(4)27	25,×,14	上P
斜飛肘撃	⇧P	上	12(2)19	25,−2,5	上P
踹脚	⇗K	中	12(3)30	23,×,12	上中K
二起脚	⇗KK	中上	10(3)32	25,×,16	受け流し
転身擺蓮脚	⇖K	上	14(8)27	30,×,16	上K
双按	⇨⇨P	中	14(3)23	26,×,9	上P
双風貫耳	⇨⇦P	上	16(3)20	28,×,5	上P
七寸靠	⇦⇨P	中	13(4)38	40,×,24	受け流し
金鶏独立	P+K	中	15(2)29	25,×,14	上中K
当頭砲	⬇⇨P	中	14(2)21	20,0,6	上P
跌叉	⇩⇩K	下	21(4)32	25,8,18	下K
肘撃	⇨P	中	11(3)21	17,11,13	上P
連肘撃	⇨PK	中中	14(2)29	25,×,14	上中K
抱頭推山	⇦P	中	17(2)25	20,13,14	上P
抱頭推山・前招	⇦PP	中中	15(4)27	30,×,13	上P
鍬地竜	⇙P	中	17(3)26	18,15,16	上P
上歩七星	⇘PP	中中	15(3)24	28,×,11	上P
掛面脚	⇦K	上	13(6)30	30,×,14	上K
穿宮腿	⇨KK	上中	23(4)31	20,×,16	上中K
穿宮連腿	⇨KK⇩K	上中下	20(5)42	15,×,30	下K
斧刃脚	⇙K	下	17(3)22	15,10,12	下K
抱虎帰山	H+P+K	上	14(4)20	20,×,4	上P
翻身単鞭	⇖P	中	24(4)21	25,10,10	上P
高探馬	PP	(上上)☆	9(2)18	12,7,9	上P
玉女穿梭	PP⇨P	(上上)中	14(3)27	20,16,17	上P
連環金鶏独立	PP⇨PK	(上上)中中	15(2)29	25,×,14	上中K
連環抱頭推山	PP⇦P	(上上)中	17(2)25	20,13,14	上P
連環前招	PP⇦PP	(上上)中中	15(4)27	30,×,13	上P
連環跌叉	PP⇩K	(上上)下	21(4)32	25,8,19	下K
青竜出水	P⇘P	(上中)	11(3)21	20,11,12	上P
青竜双按	P⇘P⇦P	(上中)中	20(3)23	26,×,10	上P
単鞭・掛面脚	PK	上上	13(6)30	30,×,14	上K

技名	コマンド	属性	フレーム	減,や,ガ	HOLD
単鞭・穿宮腿	PKK	上上中	23(4)31	20,×,16	上中K
単鞭・穿宮連腿	PKK⇩K	上上中下	20(5)42	15,×,30	下K
連環腿	KK	上上	22(3)32	32,×,16	上K
連環穿宮腿	K⇩K	上中	27(3)31	20,×,17	上中K
●特殊行動技					
アピール：やったあ！	⇨⇦⇨H+P+K ⇦⇨⇨H+P+K		0(0)65	0,−,−	−

技名	コマンド	属性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
倒攆猴	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
野馬分鬃	⇦H+P+K	上段投げ	47	1.1	−	○	○
裡摔臂捽	⇩⇘⇨P	上段投げ	15+50	1.2	−	○	○
撤身捶	⇨⇦P	上段投げ	50	1.2	−	○	○
托中背摔	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	−	○	×

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
採挒	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	0	16	×	×
掤勢	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	0	16	×	×
擺勢	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	16	×	×
化推	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	16	×	×
回擠	(敵中段Kに対し) ⇩⇙⇦H	中段DH	0(22)8	0	15	×	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
鑽摔臂捽	⇦H	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
摟膝拗歩	⇦⇦H	上段OH	16(5)18	25+35	−	○	○
挑手打胸	⇩⇘⇨H	上段OH	18(5)20	30	−	×	×
太公釣魚	(挑手打胸中に) ⇦⇙⇩⇘H+P	派生	−	30	−	×	×
連・太公釣魚	(太公釣魚中に) ⇦⇦H+P+K	派生	−	40	−	○	○
金鶏独立	(敵しゃがみ時) ⇘H	下段OH	15(5)20	50	−	○	○
白鶴亮翅	(敵背後から) ⇨H	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
上歩靠	(敵背後から) ⇨⇨H	上段OH	16(5)18	60	−	○	○
提手上勢	(敵しゃがみ背後から) ⇘H	下段OH	15(5)20	60	−	○	○

☆懶紮衣から(⇘PP)は安定しません



PICKUP 固有打撃技



投げと打撃の自動2択を使おう

レイ・ファンには、投げと打撃のコマンドが重複している技が多数存在する。その中でも有効かつ効果的なのは、双風貫耳（⇨⇦P）だろう。この技を相手にヒットさせることができれば、特殊なよろけを誘発させることができ、そこから空中コンボへもっていくことも可能だ。ただし、若干出が遅いのと上段という攻撃属性から、使いどころを良く考えないと相手にしゃがんで避けられ、無防備な所に手痛い反撃をくらいかねない。DH成功後に狙ってみよう。

この技を使え

金鶏独立

よろけた相手に使っていく技の筆頭が、この金鶏独立だろう。よろけ中の相手にヒットさせられれば、浮かすことができるうえに、判定が中段属性なので立ち、しゃがみのどちらのよろけにも対応できるのが魅力だ。

斜飛肘撃　⇧P

中間距離よりやや近い間合いで、出すのが効果的。出の速さも硬直時間の短さから気軽に使える。



七寸靠　⇦⇨P

空中コンボ用としてかなり使い勝手のよい技。浮いた相手が重量級でも安定して決まる。



双風貫耳　⇨⇦P

この技の有効性は、やはり自動2択技という点に限る。割とアバウトな感じで試合に組み込もう。



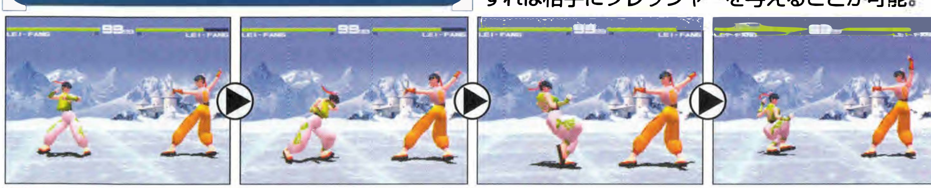
跌践　⇩⇩K

レイ・ファンにとって数少ない下段技のひとつ。カウンターヒット時はダウンを奪うことができる。



連肘撃　⇨PK

連携の2段とも中段属性なので、ディレイを活用すれば相手にプレッシャーを与えることが可能。



上歩七星　⇙PP

上体を反らすような予備動作のため、相手の上段系の攻撃をかわしやすいのが強みだ。



PICKUP つかみ技



ガードをするくらいならDHで反撃を

レイ・ファンのDHには相手にダメージを与えられる技はひとつもない。これは全キャラ中でレイだけであるが、性能的には上位にランクされるだろう。その理由としては相手との硬直差が大きく、ホールド後の選択の幅が広いためだ。投げか打撃かの2択攻撃はもちろん、移動距離の長いDHで再びつかみにいくのも有効かつ強力だろう。連携技の分岐が少ないレイにとって、DHからの攻めは戦闘の要といっても過言ではないだろう。

この技を使え

摟膝拗歩

レイ・ファンは普段の構えが独特なために、この技は見切られにくい。特に鑽擰臂捽(⇨H)など相手がダウンせず、試合の流れが一瞬止まるような場面でさり気なく繰り出せば、更に見切りが困難になるだろう。

回擠　(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H

つかみに成功すれば、相手の背後を取ることができる。その後，背後投げが確定する。



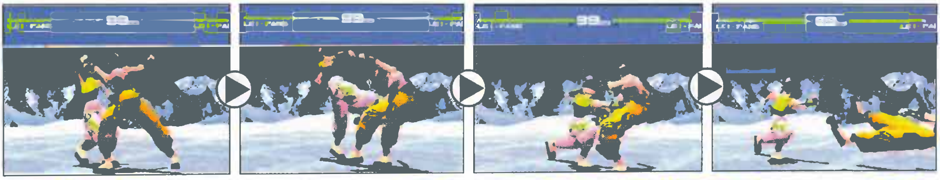
鑽擰臂捽　⇨H

この技自体の攻撃力は40だが、硬直差の関係でこちら側がかなり有利となる。強気の攻めが吉。



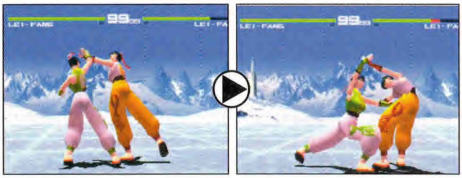
摟膝拗歩　⇨⇨H

移動距離と技の持続時間が長いため、中間距離から相手に近づくような使い方で効果を発揮する。



挑手打胸　⇩⇘⇨H

相手に大量のダメージを与えられる投げコンボの１段目。2段目の入力は若干早めに行うこと。



太公釣魚　(挑手打胸中に)⇘⇩⇙⇦H+P

投げコンボ２段目。ここで抜けられたとしても、双方五分の状態でしきり直しとなる。



連・太公釣魚　(太公釣魚中に)⇨⇨H+P+K

2段目から3段目のつなぎは、多少間を置いてから入力するのがポイント。目押しを会得せよ。



PICKUP 投げ技

投げの成功率をアップさせよう

レイ・ファンのコマンド投げは、あらゆる意味で都合が良い。打撃と投げのコマンドが重複しているものはもちろん、**裡擰臂捽**（⇩⇙⇦P）もコマンドの入力上、相手の上段攻撃をかわすことができるので使いやすい。多少の読みは必要とされるが、失敗しても立ちPに化けてくれるので、あまり深く考えずに気軽に狙っていける。**撒身捶**（⇨⇦P）はダッシュから⇦Pと体に覚えさせよう。この入力なら、間合いの調整も同時にできるので、投げの成功率アップ間違いなしだ。



この技を使え

撒身捶

デンジャー属性を持つこの投げ技は、高速で地面にたたきつけるその投げモーションから、デンジャーゾーンでの受け身が困難だ。受け身に失敗した相手には、趺踩（⇩⇩K）が追い打ちとして成立する。

倒攆猴　H+P

ワンコマンドで出せるという簡単な入力が魅力。相手のホールドのスカリに合わせよう。



野馬分鬃　⇦P+P+K

デンジャー属性を持ち、デンジャー浮き後は、七寸靠などつながる。画面の切り替わりが曲者。



裡擰臂捽　⇩⇙⇦P

レイ・ファン最強の投げ技。相手の隙には、確実にこの投げで攻撃を加えていこう。



撒身捶　⇨⇦P

自動2択マニア御用達の投げ。狙って投げるというよりも、たまたま投げてしまった感は否めない。





ARTS OF LEI・FANG COMBINATION

連携の途中に、よろけ誘発技が多数含まれているのだ

連携途中に含まれる中段属性のP系技は、よろけ誘発技となる場合が多い。レイ・ファンでは青竜出水などがそれに当たる。これらの技を有効に使いたいが、下段への連携が極端に少ないレイ・ファンだけに、相手の上段DHには最大限の注意が必要だ。

Pからの派生技

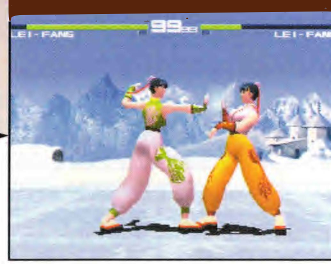


Pからの派生で信頼できる技は、青竜出水(P⇘P)だ。残りの連携をHボタンでキャンセルし、常に相手のよろめきを意識していこう。

単鞭・掛面脚　K



高探馬　P



青竜出水　⇘P



掛面脚　⇦K



この技の有効性は、やはり見た目のトリッキーさと、下段を強襲できる数少ない技という点だ。近距離で突然繰り出すだけでも効果がある。

穿宮腿　K



単鞭・穿宮腿　K



単鞭・穿宮連腿　⇩K



玉女穿梭　⇨P



連環金鶏独立　K



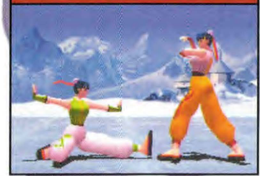
連環抱頭推山　⇦P



連環前招　P



連環跌趴　⇩K



青竜双按　⇨P



穿宮連腿　⇩K





GEN-FU

PROFILE

国籍:中国　　　性別:男
誕生日:1月5日生　65歳　血液型:A型
身長・体重:170cm・78kg
スリーサイズ:B96・W102・H99
流派:心意六合拳
職業:古書店主
好きなもの:麻婆豆腐
趣味:水墨画



また、夢を見た。

己の放った拳が眼前の若者の後頭部を捉える。激しい衝撃が伝わる。訪れる赤い波。若者の目が見開かれ、その瞳に幼い少女が映る。すさまじい勢いで車が走り去る。おし寄せる赤い波。体中に管をつなげられた孫娘メイ・リン。苦悶の表情が何かを訴える。おじいちゃん……。

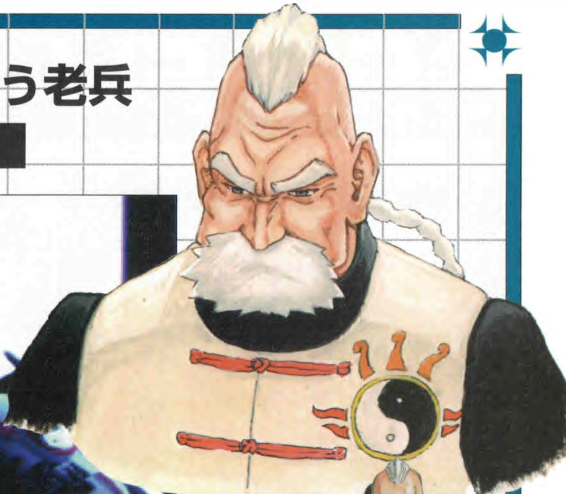
現実。時は彼に要求する。再び闘いの中へ赴くことを。多額の賞金を手に入れ、若き命を救うために。

そして、伝説の技の封印が解かれた……。

孫を救うため再び闘う老兵

[ゲン・フー]











●オリジナルコスチューム

1Pは青を基調とした胴着だ。2Pは白と茶色、3Pは緑が主に使われている。

4Pと5Pはとてもカジュアルな格好だ。リゾート地にでも行くのだろうか。



GEN-FU ゲン・フー

接近短打、打撃の嵐。必殺雲閉日月把、新技も追加され、もはやゲン・フーに死角無し！

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
順歩捶	P	上	10(2)9	10,−2,−1	上P
丹鳳朝陽	↘P	中	15(3)21	20,5,6	上P
崩捶	⇩P	下	11(2)10	5,−3,2	下P
高弾腿	K	上	11(3)26	30,×,10	上K
弾腿	↘K	中	14(2)24	25,4,9	上中K
斧刃脚	⇩K	下	12(2)25	12,12,14	下K
●背後攻撃技					
転身崩捶	P	上	10(2)19	13,−2,5	上P
転身挑領	⇩P	中	16(3)23	17,6,12	上P
転身下崩捶	⬇P	下	13(2)20	11,1,5	下P
転身蹴腿	K	上	14(2)27	30,×,10	上K
後蹴腿	⇩K	中	14(3)35	27,5,11	上中K
転身下踏脚	⬇K	下	16(3)27	25,30ｹ,14	下K
●ジャンプ攻撃技					
中空上歩捶	(前J中)P	中	10(4)21	20,30ｹ,6	上P
中空踏脚	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
飛躍揚把	(前J着地際)P	上	19(2)19	30,×,4	上P
飛躍掃腿	(前J着地際)K	下	23(5)32	25,×,19	下K
中空順歩捶	(上J中)P	中	10(4)21	20,30ｹ,6	上P
中空落踏脚	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
跳躍揚把	(上J着地際)P	上	19(2)19	30,×,4	上P
跳躍掃腿	(上J着地際)K	下	23(5)32	25,×,19	下K
退身揚把	(後J着地際)P	上	19(2)19	30,×,4	上P
退身掃腿	(後J着地際)K	下	23(5)32	25,×,19	下K
●ダウン攻撃技					
落蹴撃	⇧K		37(−)53/53	18,−,−	−
地撑掌	⇩P		19(2)32	10,−,−	−
●固有打撃技					
撑掌	⇧P	上	14(3)16	20,−2,6	上P
連捶	PP	(上上)	8(2)12	12,2,4	上P
連捶単把	PP⇨P	(上上)中	18(2)24	20,1,6	上P
丹鳳朝陽・虎蹲山	↘PP	中中	20(3)22	18,0,5	上P
虎抱頭	↗P	上	12(2)26	20,×,10	上P
盤肘	⇨P	中	11(2)22	18,7,8	上P
盤肘・丹鳳朝陽	⇨PP	中中	22(3)23	20,5,6	上P
懐抱頑石	⇦P	中	15(2)21	20,0,5	上P
懐抱頑石・鷹促把	⇦PP	中中	24(3)28	25,×,12	上P
懐抱頑石・双推把	⬅P↘P	(中中)	15(2)23	20,6,7	上P
懐抱頑石・双推把・双把	⇦P⇨P・P+K	(中中)中	18(3)30	30,×,13	上P
挑領	⬊P	中	13(3)23	25,×,8	上P
単把	⇨⇨P	中	12(2)23	20,−1,6	上P
虎蹲山	↘↘P	中	15(3)18	22,−3,2	上P
箭疾歩	⇨⇨HP	中	20(3)31	30,×,15	受け流し
虎撲把	P+K	中	13(2)25	30,×,8	上P
鷹促把	⇨⇦P	中	16(3)27	25,×,11	上P
烏牛擺頭	↙⇨P	中	16(3)34	50,×,18	受け流し
双把	⇨P+K	中	18(3)28	42,×,12	上P
斬捶	⇩P+K	中	15(2)29	32,×,12	上中K
鷂子栽肩	⇩P+K・⇦⇨P	中中	22(3)36	30,×,19	受け流し
揚把	H+P+K	上	18(2)20	30,×,4	上P
蛇出洞	↘KP	中中	24(3)26	30,×,11	上P
鶏腿	➡K	中	13(2)23	20,3,6	上中K
鶏腿・半旋風	➡KK	中上	31(4)26	30,×,11	上K
七寸腿	↙K	下	17(2)23	12,5,7	下K
七寸腿・烏牛擺頭	↙K・↙⇨P	下中	30(3)36	40,×,20	受け流し
半旋風	↗K	上	14(4)26	30,×,11	上K
旋風脚	⇧K	上	19(5)30	40,×,16	上K
旋風前掃腿	⇧K⇩K	上下	25(5)32	25,×,19	下K
転身後蹴腿	↖K	中	16(3)45	30,×,30	上中K
側踹脚	⇨K	上	14(2)26	30,×,11	上K
双飛脚	H+K	上	16(3)30	35,×,14	受け流し
前掃腿	⇩H+K	下	23(5)32	25,×,19	下K
●特殊行動技					
アピール：盤落地	⇨⇦⇨H+P+K ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)70	0,−,−	−
箭歩	⇨⇨H		0(0)26	0,−,−	−
側転	↖P		0(0)44	0,−,−	−

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
十字褁横	H+P	上段投げ	55	1.1	−	○	×
雲閉日月把	⇩⇨H+P+K	上段投げ	40+10	1.2	−	○	○
硬開三皇鎖	⇦⇩↙P	上段投げ	20+20+20	1.2	10	×	×
心意把	⇦H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
虎擺尾	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	−	○	○

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
採手	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	0	6	×	×
摟手	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	0	8	×	×
掛手	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	10	×	×
勾掛	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	7	×	×
龍調膀	(敵中段Kに対し) ⇩↙⇦K	中段DH	0(22)8	60	−	○	○
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
圧手	⇨H	上段OH	14(5)16	0	15	×	×
揪腿	⇨⇦H	上段OH	16(5)18	50	−	○	○
捲地風	⇩↘⇨H	上段OH	18(5)20	40	−	×	×
猴形	(捲地風中に) ⇩↘⇨P	派生	−	45	−	○	○
猴搬枝	(敵しゃがみ時)↘H	下段OH	15(5)20	40	5	×	×
虎蹲山	(敵背後から)⇨⇦H	上段OH	16(5)18	30	10	×	×



PICKUP 固有打撃技

相手の息の根を止めるまで拳を休めるな

ゲン・フーの打撃技は､似たようなモーションが多いが､どれも性質が微妙に違う｡接近戦では､隙のない虎蹲山から挑領につないだり､単把を当ててすぐさま盤肘や鶏腿を出したりして､あたかも連繋であるかのように攻めることができる｡中間距離で狙っていきたいのは、やはり､双把や烏牛擺頭のカウンターヒットだろう｡決まれば､一気に形勢を逆転することもできる｡蛇出洞を出し切るか､弾腿で止めるかなどの読み合いや、地味な戦いかたをしてもいける。



この技を使え

撑 掌

浮いている相手に当てると少し浮き直すので、強力な空中コンボを決めることが可能。特に雲閉日月把の後は2発当てて、さらに技を決めていける。なお、この技から連捶が出せる。

虎抱頭 ↗P

素早い技で、カウンターで当たると空中コンボも狙える。リーチも長めで、使い勝手のいい技。



烏牛擺頭 ↙⇨P

圧手を決めた後、カウンター狙いで出したり、リーチが長いので、遠間で出すなどが有効だ。



鷂子穿肩 ⇩P+K⇦⇨P

空中コンボの締めとして使うのが一番有効だが、斬捶がガードされた時にフォローとしても使える。



盤肘・丹鳳朝陽 ⇨PP

しゃがんでいる相手に出すと、盤肘でよろけさせて丹鳳朝陽で空中コンボの的にもできる。



箭疾歩 ⇨⇨HP

箭歩でかなり前に進むので、非常に遠くまで届く。遠くから突然の奇襲的な使い方をしたい。



PICKUP つかみ技



新OHが加わり必要なものは出そろった

ゲン・フーのつかみ技は癖のあるものが多い。特に目立つのが、ＤＨの使い難さだ。敵の攻撃を、ＤＨで返したはずなのにダメージを与えられず、有利だからと思って出した攻撃をＤＨされる。そんなことがよくあるが、そういう時は硬直差の小ささなどは忘れて、思い切って捲地風や、雲閉日月把のような大技を狙っていきたい。ゲン・フーをプレイしていると、なぜか打撃中心になってしまいやすい。しかし投げ技も、ＯＨも、かなり強力なので、バランスよく使っていこう。

この技を使え

揪 腿

性能のほとんどが平均を上回っている、非常に優れたＯＨ。さらにデンジャーゾーン内で決めた後、相手が受け身を失敗してくれればバウンドする。その後に、ぎりぎり攻撃が間に合う。

採手　（敵Ｐに）Ｈ

相手と位置が入れ替わるので、追い詰められた時に有効。その後に虎蹲山で攻め込もう。



掛手　（敵Ｐに）⇩Ｈ

ダメージを与えられないくせに、硬直差が小さい。出の速い単把や鶏腿で、さらに攻撃していこう。



龍調膀　（敵中段Ｋに対し）Ｈ

相手をかなり遠くまで吹き飛ばすが、デンジャーゾーンにたたき込んでも、攻撃は間に合わない。



圧手　⇨Ｈ

硬直差が非常に大きく、単把などはつながってしまうが、捲地風や、烏牛擺頭を狙っていきたい。



揪腿　⇨⇦Ｈ

入力が簡単でリーチもそこそこ、出も遅くないので使いやすい。ＤＨや、圧手の後には非常に有効。



捲地風　⇩⇘⇨Ｈ

かなり出が遅いが、硬開三皇鎖の後やよろけさせた後に出すと、いいタイミングでつかんでくれる。



猴形　（捲地風中に）⇩⇘⇨Ｐ

捲地風のモーションがさりげなく、しかも速い。早めに入力すれば、抜けられることは少ないかも。



PICK UP 投げ技



投げを決めた後の行動が勝利への鍵だ

はたして君は、雲閉日月把と言う技を使っているだろうか？ ゲン・フーの行動の中で、間違いなく最大の狙いであるこの技は、コマンドが少々特殊であるが、レバーを斜めに入れなければいい事に気づくと、簡単に出せるようになる。硬開三皇鎖という技も相当の硬直差があるので、かなり有効な技だが、どうしてもこの技が好きと言うわけでもないかぎり、雲閉日月把の方をメインに使いたい。相手の行動に左右されずに大ダメージを与えられる技というのは、非常に強力だ。

この技を使え

雲閉日月把

この技を決めた後は、どんなことがあっても空中コンボを、決めるべきである。おすすめのコンボは、1回前ダッシュした後、撑掌を2、3回決めて、最後は鴿子栽肩でしめるコンボだ。

十字裏横　H+P

相手の前足側に回り込んで投げを決めるので、そちら側に移動したい時に、使えば意味がある。



心意把　⇦H＋P

コマンドが簡単な割には、ダメージもそれなりにありデンジャーゾーンでは、空中コンボも狙える。



雲閉日月把　⇩⇨H＋P＋K

熟練すれば、返し技としても使えるほど速く出せるようになるので、投げはこれを主に使おう。



虎擺尾　（敵背後から）H+P

背後限定の投げのため決める機会は少ないが、あえて狙うなら相手の攻撃を受け流した後だろう。



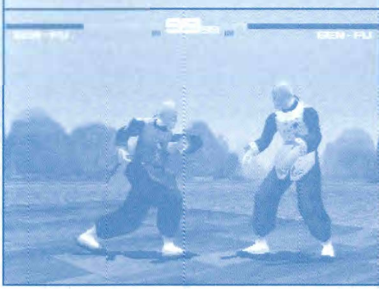


ARTS OF GEN-FU COMBINATION

分岐は非常に少ないが使ってみると中々面白い

懐抱頑石・双推把・双把の方のルートは、すべて中段判定なので、しゃがんでかわすことができない。これにより、途中で止めて投げと言う選択肢が効果的。連捶をガードさせても、有利になるわけではないが、連捶単把という連繋があるので、相手はうかつに手を出せない。そこに投げや、OHを決めると有効。

懐抱頑石　⇦P

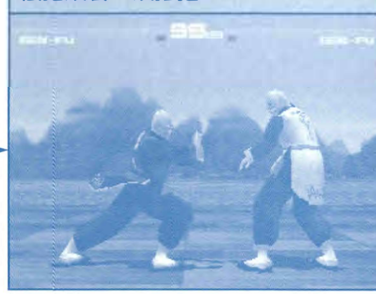


懐抱頑石からの連繋は、二つのルートがあるが、空中コンボに使った時に、その使い分けが重要となる。一撃目の懐抱頑石を当てた時に、あまりに高さが低い時は、懐抱頑石・鷹促把に連繋させる事により、確実に当てることができる。

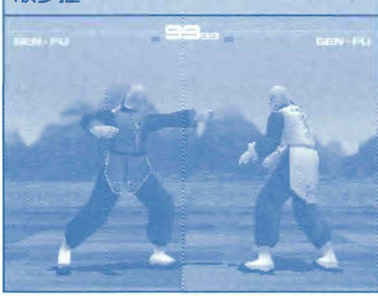
懐抱頑石・鷹促把　P



懐抱頑石・双推把　⇨P

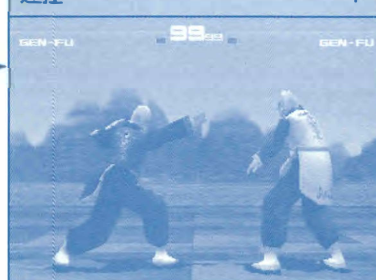


順歩捶　P

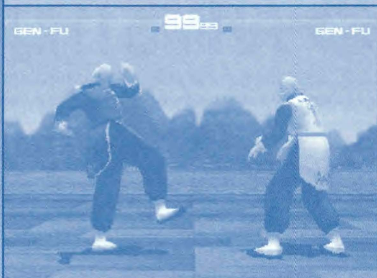


基本技である、順歩捶からの連繋技は分岐するわけではないが、どこで止めるかが重要になっている。連捶単把は中段判定で、隙もあまりないので使いやすい。

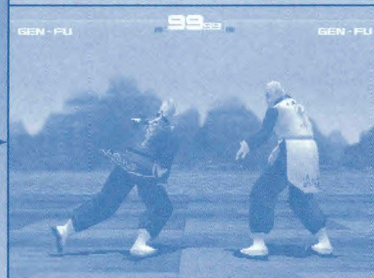
連捶　P



七寸腿　⇙K

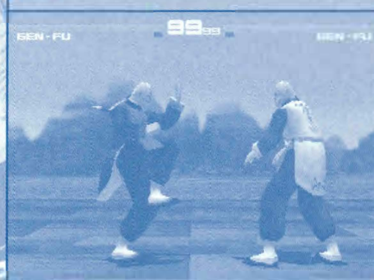


七寸腿・烏牛擺頭　⇙⇨P



七寸腿からは、七寸腿・烏牛擺頭しかないが、この連繋が一番見返りが大きい。七寸腿・烏牛擺頭は、ダメージが大きいので、つい相手が守りを固めた所を、雲閉日月把などの威力の大きな技を、狙える。七寸腿自体の隙は割と小さい。

鶏腿　➡K



鶏腿からの連携も一つしかないが、鶏腿自体の性能が中々高いので、鶏腿の後に他の技を何回か出し、相手がその間を打撃で止めようとした所で、鶏腿・半旋風を初めて出すという使い方が有効だ。

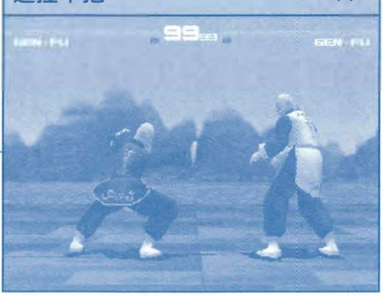
鶏腿・半旋風　K



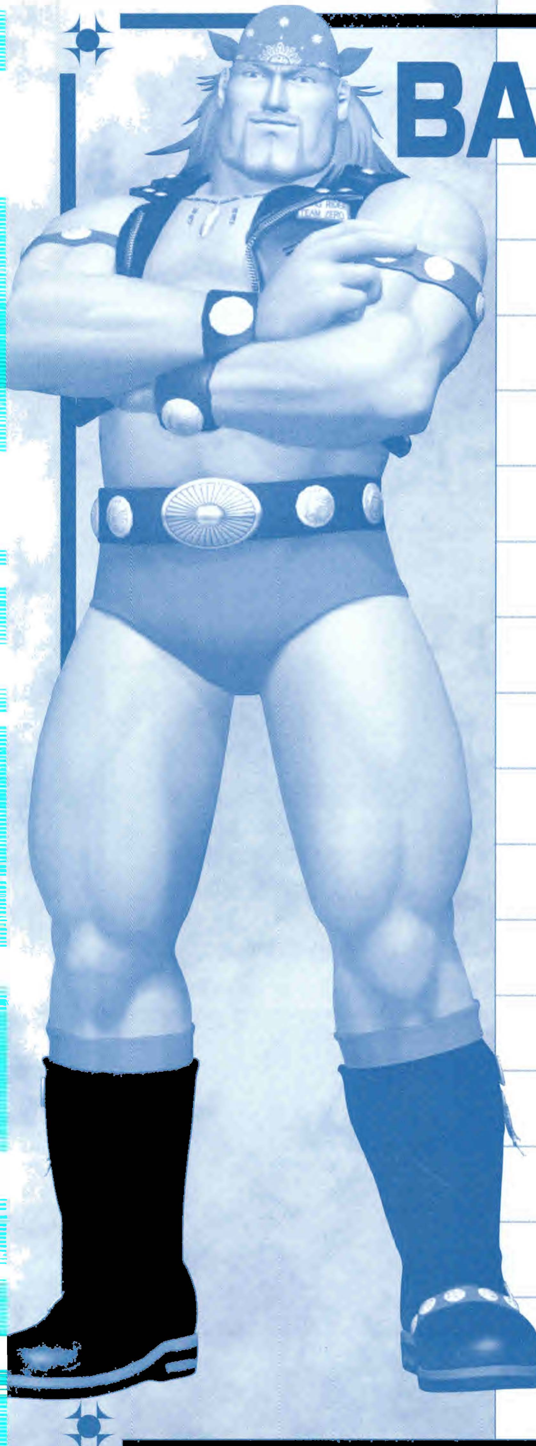
懐抱頑石・双推把・双把　P+K



連捶単把　⇨P



GEN FU



BASS-ARMSTRONG

PROFILE

国籍:アメリカ　性別:男
誕生日:7月4日生　46歳
血液型:O型
身長:196cm　体重:157kg
スリーサイズ:B143・W135・H136
流派:プロレスラー
好きなもの:チキンソテー
趣味:ツーリング、ティナの特訓
性格:豪快でたくましいパワー派キャラ。リングでは相手を力で押さえつけるも、観客を魅了するパフォーマンスも忘れない。
家に帰るとティナの良きパパ。というより親バカ。娘をバリバリに鍛えながらも時折、亡き妻の面影に動揺する。良く親子喧嘩もする。

ティナ、本当に行くというんだな!?

愛娘ティナは意気揚々と大会に向かい、父はただ一人家に残された……。
しかーし！　ガランとしたトレーニング場に豪快な笑い声が響きわたる！
俺は復活の時を待っていたのだ——！
盛り上がる全身の筋肉！　額に巻いた情熱のバンダナ！

全盛期のコスチュームに身を包み、かつての「無敗のレスラー」バースは立ち上がる！
プロレスを引退したいだと！　お前などに優勝させるものか。ティナ！　鍛えなおしてやる！

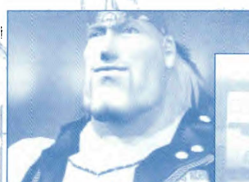
無敗のレスラーここに復活

[バース]





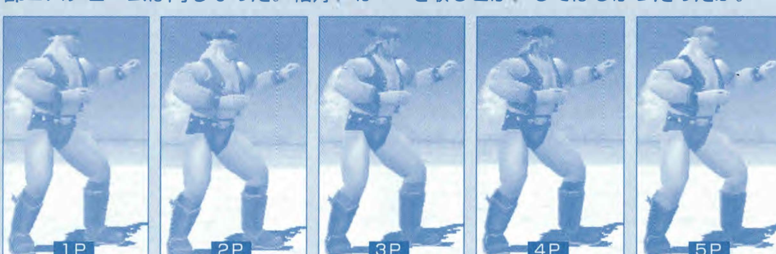






●オリジナルコスチューム

なんとバースは5Pまであるくせに、全部コスチュームは同じなのだ。格好には気を遣わないのだろう。せめてバンダナを取るとか、してほしかったのだが。



BASS-ARMSTRONG (バース)

打撃技はパワーとリーチの問題は無いが、隙が少し大きいぞ。投げ技とＯＨの性能は素晴らしいので、そちらをメインに。

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
パームジャブ	P	上	10(2)8	10,－2,－2	上P
エルボースマッシュ	⇘P	中	15(2)22	20,1,7	上P
ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5,－3,2	下P
ハイキック	K	上	14(2)27	30,×,10	上K
フロントキック	⇘K	中	15(3)26	25,5,8	上中K
ローキック	⇩K	下	14(2)26	12,12,14	下K
●背後攻撃技					
スイングパーム	P	上	11(2)15	13,2,3	上P
ラウンドバックナックル	⇩P	中	15(2)22	15,1,7	上P
スイングローパーム	⬇P	下	13(3)20	10,0,6	下P
ラウンドハイキック	K	上	16(2)27	30,×,10	上K
ラウンドミドルキック	⇩K	中	15(3)28	28,6,12	上中K
ラウンドローキック	⬇K	下	18(3)26	25,ヨロケ,5	下K
トラースキック	⇦K	上	16(3)30	35,×,14	上K
●ジャンプ攻撃技					
フロントエアナックル	(前J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,8	上P
フロントブロンコキック	(前J中)K	中	10(4)26	35,×,11	受け流し
フロントネックショット	(前J着地際)P	上	12(2)23	30,×,8	上P
フロントレッグブレイク	(前J着地際)K	下	17(2)24	20,×,7	下K
ジャンピングナックル	(上J中)P	中	10(4)21	20,ヨロケ,8	上P
ブロンコキック	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,11	受け流し
ネックショット	(上J着地際)P	上	12(2)23	30,×,8	上P
ジャンピングレッグブレイク	(上J着地際)K	下	17(2)24	20,×,13	下K
バックネックショット	(後J着地際)P	上	12(2)23	30,×,8	下P
バックレッグブレイク	(後J着地際)K	下	17(2)24	20,×,7	下K
●ダウン攻撃技					
ダブルニードロップ	⇧K		24(22)61/45	22,－,－	－
ストンピング	⇘K		17(4)31	12,－,－	－
●固有打撃技					
ダブルパーム	PP	(上上)	9(2)14	12,1,4	上P
ｺﾝﾎﾞﾗｲｼﾞﾝｸﾞｴﾙﾎﾞｰ	PPP	(上上)中	18(3)26	23,×,12	上P
コンボハイキック	PPK	(上上)上	17(2)27	33,4,10	上K
ジャブ・フロントキック	PK	上中	14(3)27	25,6,9	上中K
コンボキックラッシュ	PKK	上中上	25(2)28	25,×,11	上K
ボディフック	⇨P	中	12(2)20	18,1,4	上P
ワイルドスイング	⇨PP	中中	22(2)33	28,×,18	上P
地獄突き	P+K	上	12(2)23	30,×,8	上P
エルボーバット	⇗P	上	13(2)24	20,×,9	上P
エルボーラッシュ	⇗PP	上中	24(3)28	30,8,14	上P
テキサスチョップ	⇦P	中	14(2)20	10,－1,5	上P
ショットガンチョップ	⇦PP	(中中)	16(2)22	10,6,8	上P
スタンガンチョップ	⇦PPP+K	(中中)中	20(2)28	35,×,13	上P
ニーリフト	⇨K	中	14(2)26	25,7,10	上中K
ニーハンマー	⇨KP	中中	22(3)22	18,5,8	上P
ジャンピングハイキック	⇧K	上	14(5)25	35,×,9	受け流し
ライジングエルボー	⇨⇨P	中	14(3)26	25,×,12	上P
ベアクラッシュ	H+P+K	中	14(3)28	30,6,9	受け流し
ベアシザース	H+P+K・⇦P	中中	26(2)28	30,×,13	上P
キックラッシュ	⇘KK	中上	25(2)27	25,×,10	上K
ワンハンドハンマー	⇧P	中	18(3)22	20,5,8	上P
バッファロークラッシュ	⇘⇘P	中	16(3)29	35,×,15	受け流し
ドロップキック	⇩⇘⇨K	中	18(3)49	40,×,28	受け流し
フライングクロスチョップ	⇨⇨P+K	中	16(4)38	35,×,25	受け流し
ケンカキック	⇨⇨K	中	18(3)32	45,×,16	上中K

技　名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
モンゴリアンチョップ	⇖P	中	18(2)22	25,－1,2	上P
ヘルシザース	⇖PP	中中	26(2)28	30,×,13	上P
ローリングアックス	⇦⇨P	中	18(3)25	32,5,11	上P
バースラリアット	⇦H+P	上	18(2)26	25,×,11	上P
フロントロールキック	⇦⇨K	中	19(5)35	30,×,21	受け流し
レッグブレイク	⇙K	下	17(2)24	18,3,9	下K
ロードロップキック	⇩H+K	下	22(2)48	25,×,31	下K
●特殊行動技					
アピール：I・LOVE・TINA	⇨⇦⇨H+P+K ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)79	0,－,－	－

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
ファルコンアロー	H+P	上段投げ	55	1.1	－	○	×
水車落とし	⇦H+P	上段投げ	45	1.1	－	○	×
バース・トルネード	⇩⇘⇨H+K	上段投げ	60	1.1	－	○	×
スーパーフリーク	⇦⇙⇩⇘⇨P	上段投げ	75	1.1	－	○	×
T・F・B・B	⬇⇨⇦P+K	上段投げ	85	1.2	－	○	○
キチンシンク	⇩⇙⇦P+K	上段投げ	30	1.2	－	×	×
ストレッチプラム	(キチンシンク中に)⇩⇩H+P+K	派生	40	－	－	×	×
マンハッタンドライバー	(ストレッチプラム中に)⇧⇧H+P+K	派生	50	－	－	○	×
バースボム	(敵しゃがみ時)⇩H+P	下段投げ	70	1.25	－	○	×
ダブルアームDDT	(敵しゃがみ時)⇘H+P+K	下段投げ	85	1.25	－	○	×
デンジャラスバックドロップ	(敵背後から)H+P	上段投げ	70	1.1	－	○	×
アトミックドロップ	(敵背後から)H+P+K	上段投げ	40	1.1	－	×	×
フェイスクラッシャー	(ｱﾄﾐｯｸﾄﾞﾛｯﾌﾟ中に)⇨⇨P	派生	40	－	－	○	×

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
カウンターバックナックル	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	20	3	×	×
ボディプッシュ	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	20	5	×	×
カウンターヘッドバッド	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)8	25	5	×	×
ジャイアントブロー	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)8	25	5	×	×
スパインバスター	(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H	中段DH	0(22)8	65	－	○	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
一本足頭突き	⇨H	上段OH	14(5)16	35	10	×	×
フライングボディシザース	⇨⇨H	上段OH	16(5)18	40	－	○	×
ダイナマイトラリアット	⇨⇦H	上段OH	16(5)18	50	－	○	○
パワースラム	⇩⇘⇨H	上段OH	18(5)20	40	－	○	×
オクラホマスタンピード	(パワースラム中に)⇦⇙⇩⇘⇨H	派生	－	50	－	○	×
引き込み逆水平チョップ	(敵しゃがみ時)⇘H	下段OH	15(5)20	40	10	×	×
リバースパワーボム	(敵背後から)⇨⇦H	上段OH	16(5)18	60	－	○	×
アイアンクロー	(敵背後から)⇩⇘⇨H	上段OH	18(5)20	50	－	○	×
グリズリーランチャー	(アイアンクロー中に)⇦⇙⇩⇘⇨H	派生	－	55	－	○	○
カーフブランディング	(敵しゃがみ背後から)⇘H	下段OH	15(5)20	55	－	○	×

PICK UP 固有打撃技



鍛え上げられた肉体で敵を吹き飛ばせ！

バースの打撃技は、さすがプロレスラーだけあって威力が高く、大振りなものばかりかと思いきや、実はちゃっかりと小技も用意していたりする。ダイナミックなプロレス技も数多くあるが、プロレスファンには残念なことに、隙が非常に大きくて実戦向きではない。バッファロークラッシュは、カウンターで当たると相手に絶望感を与えられるほど、高く浮く。モンゴリアンチョップは隙の少ない技だ。ケンカキックは、威力がとても高く、技後に必ず相手に背を向ける。

この技を使え

フライングクロスチョップ

この技は、バースの持っているプロレス技のなかで、たぶん一番使える技だろう。威力が高くてリーチも長い、出もそれほど遅くなく、ＤＨされても受け流されるだけと、悪くない技だ。

ライジングエルボー　⇨⇨P

リーチが長く、判定が強く、出も速めという実に使いやすい技。ただ、浮かし技でないのが残念。



バッファロークラッシュ　⇘⇘P

カウンターで凄まじいほど高く浮く。この技も使いやすい。遠くから突然出してみよう。



ケンカキック　⇨⇨K

リーチが多少長めで、カウンターだととんでもない威力を誇る。ただ、背中を向けてしまうので…。



ロードロップキック　⇩ H+K

発生が遅く、隙が大きいが、ヒットすれば必ず相手をダウンさせられる。相手の意表を突こう。



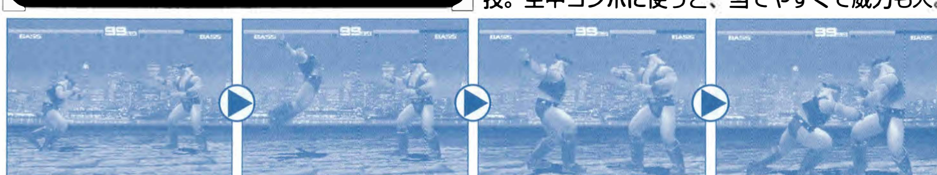
ニーハンマー　⇨KP

ハンマー部分がヒットすると、相手をしゃがませる。しかし、残念ながらしゃがみ投げは狙えない。



ベアシザース　H+P+K・⇦P

素早く体当りし、さらに両手で挟むようにたたく技。空中コンボに使うと、当てやすくて威力も大。



BASS

PICK UP つかみ技



ショーマンシップも忘れるな！

バースのＯＨの中で､最も実用的なものはダイナマイトラリアットだが､威力のことも考えてパワースラムからのオクラホマスタンピートなども､狙っていこう｡見栄えを優先させたいのなら､フライングボディシザースが最高だ｡プロレスらしい戦い方がしたいなら､一本足頭突きや逆水平チョップなども､狙っていこう｡これらの技は､当てた後非常に有利になるので､さらにＯＨや打撃技を狙っていける｡この場合の打撃技はプロレス技を狙うと､とてもいい感じになるぞ｡

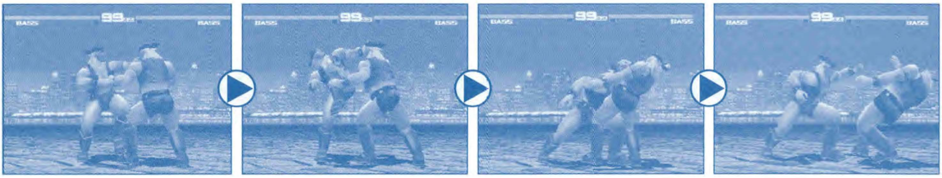
この技を使え

ダイナマイトラリアット

相手をつかんで無理やり引き寄せつつ、力任せにラリアットをかますこの技は、リーチが長く、威力も高めで、デンジャーゾーンで相手が受け身に失敗すると、浮くなどの性能のよさだ。

一本足頭突き ⇨H

このＯＨは、発生が最も早いため相手の行動の間に、割り込んでいける。決めた後はこちらが有利。



フライングボディシザース ⇨⇨H

相手にのしかかり、押し倒すＯＨ。性能は良くないが、決めた後のアピールが最高だ。



カウンターバックナックル （敵Pに）H

相手の手を払いつつ、一回転して裏拳を決める技。ダメージを与えるが、硬直差はかなり少ない。



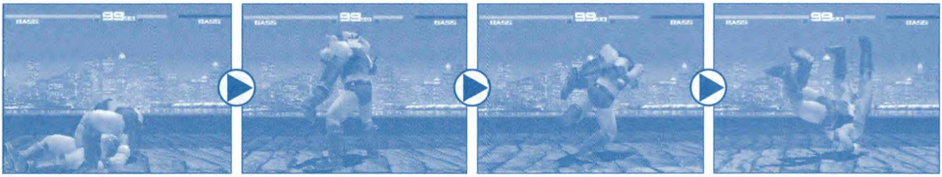
パワースラム ⇩⇘⇨■

出は遅いが、リーチは下手な打撃技よりある。オクラホマスタンピートにつながる技。



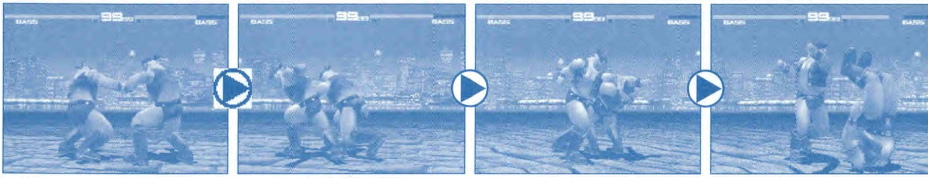
オクラホマスタンピート （パワースラム中に）[illegible]H

モーションが遅いので、抜けられやすい。抜けられても、ライジングエルボーなどで攻め続けよう。



ダイナマイトラリアット　⇨⇦H

相手の行動に割り込んでいく使い方のほかに、DHを決めた後などに使うと、非常に効果的だ。



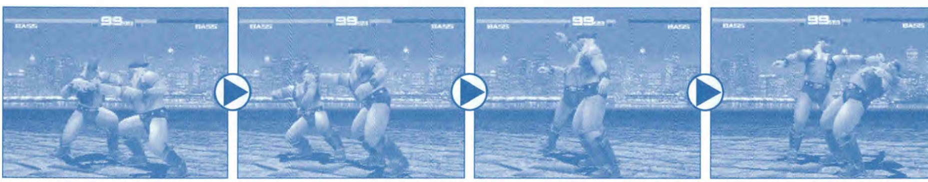
スパインバスター　(敵中段Kに対し)⇩⇘⇦H

相手の連携が見え見えのときは、ボディプッシュよりもこちらを狙おう。ダメージが大きいぞ。



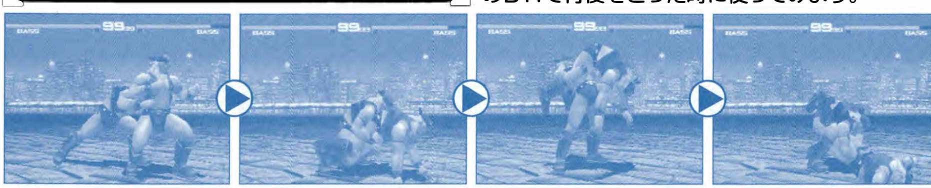
引き込み逆水平チョップ　(敵しゃがみ時)⇘H

この技は相手にダメージを与えてくれる上に、硬直差が大きいので、大技を狙っていけるぞ。



リバースパワーボム　(敵背後から)⇨⇨H

アイアンクローよりも出が速いので、受け流し系のDHで背後をとった時に使ってみよう。



カーフブランディング　(敵しゃがみ背後から)⇘H

リバースパワーボムを、しゃがんでかわす相手に使うととても決まりやすく、重宝する技だ。



アイアンクロー　(敵背後から)⇩⇘⇨H

発生が遅いので、相手の振り向き攻撃を先読みして、置いておくような使い方がきめるコツだ。

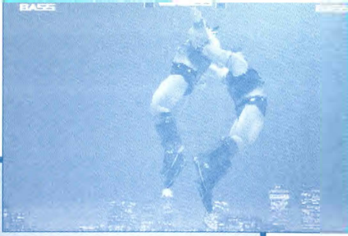


グリズリーランチャー　(アイアンクロー中に)⇦⇩⇘⇦H

この技を抜けられた後は、完全に仕切り直しなので、発生の早い技か、DHを狙っていこう。



PICKUP 投げ技



伝説のレスラーの投げを見よ！

　バースがその昔、無敗でいられたのはＴ・Ｆ・Ｂ・Ｂのおかげではないかと思うほど、Ｔ・Ｆ・Ｂ・Ｂは強力だ。しゃがみからしか出ないため、ダッシュしてから投げられない、と思うかもしれない。しかし、しゃがみダッシュで間合いを詰めればその問題は解決する。もう一つ、無敗でいられた理由として、ダブルアームＤＤＴを挙げておきたい。この投げの威力も、最大の85である。相手の下段攻撃に対する返し技として使えば、100を超える大ダメージを与えられる。

この技を使え
T・F・B・B

　この技は最大の破壊力をもつ投げの一種で、デンジャーゾーンで使うと、相手が受け身に失敗したときにバウンドさせられる。その時、かろうじてローキックを当てられるので、さらに威力が上がる。

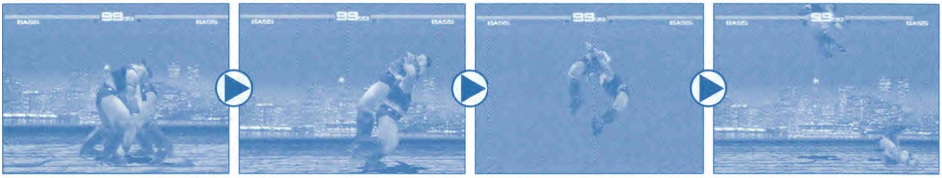
水車落とし　⇦H＋P

相手を肩の上に抱え上げて、後ろに落とす投げ技。低威力だが、コマンドが簡単で投げ抜けされない。



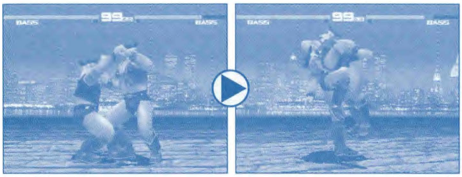
T・F・B・B　⬇⇨⇦P+K

Ｔ・Ｆ・Ｂ・Ｂは、しゃがみからしか出せない。しゃがみダッシュから出すと有効だ。



キチンシンク　⇩⇙⇦P+K

相手の腹に、膝蹴りを加えつつ投げる。この技は投げ抜けされないが、威力があまりにも弱いぞ。



ストレッチプラム　(キチンシンク中に)[illegible]H+P+K

この技すら抜ける相手には、ほかの投げを入れていこう。キチンシンクだけでは威力が弱すぎる。



マンハッタンドライバー　(ストレッチプラム中に)[illegible]H+P+K

これを抜けられると大ピンチになってしまう。見ためは変わらないが、こちらのほうが非常に不利。



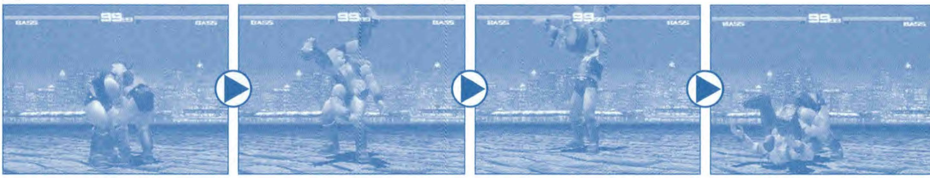
バーストルネード　⇩⇘⇨H+K

この投げは、相手を前に投げるので、デンジャーゾーンの関係上、前に追い詰めたいときに有効。



スーパーフリーク　⇦⇙⇩⇘⇨P

コマンドが、下方向に長く入っているので、相手の上段技をかわしつつ、決めることができる。



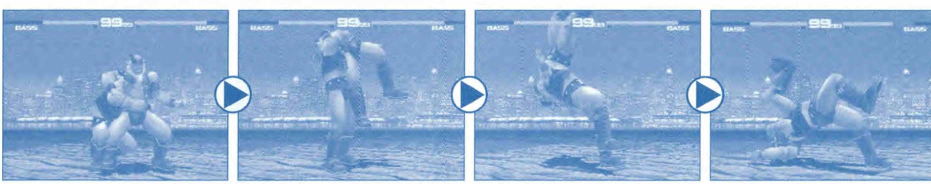
ダブルアームDDT　(敵しゃがみ時)⇘H+P+K

最大の破壊力をもつ、しゃがみ投げ。相手の下段技をガードしたら、毎回入力するぐらいでもいい。



デンジャラスバックドロップ　(敵背後から)■+P

背後投げを決めるチャンスはそれほどないが、アトミックドロップよりもこちらを狙うのがいい。



ファルコンアロー　■+P

通常投げなので抜けられやすいが、威力は捨てたものでもない。状況に応じて使っていきたい。



アトミックドロップ　(敵背後から)H+P+K

この技からフェイスクラッシャーまでつながるが、こちらも投げ抜けされやすいのがツライ。



フェイスクラッシャー　(アトミックドロップ中に)⇨⇨P

この技を抜けられると不利な状態になってしまう。背後投げはデンジャラスバックドロップで決まり。





ARTS OF BASS COMBINATION

パワフルな連携技こそバースの醍醐味

バースの連携技には、下段のものがまったくないので、ガードを揺さぶるような使い方は、できない。また、連携技とはいっても分岐しないものが多いので、ダメージを与えるというよりは、相手にプレッシャーを与えるためにあるようなものばかり。パームジャブからの連携だけは、上段と中段に分岐するぞ。

パームジャブ　P



バースの基本技である、パームジャブは性能がよくないほうだが、ジャブ・フロントキックが中段なため、パームジャブで止めて、投げなどを狙っていける。

ダブルパーム　P



コンボライジングエルボー　P



ボディフック　⇨P



ボディフックからの連携は、たった一つしかないが、両方とも中段なので、使い道は十分ある。１発目でよろけたら、２発目を出さないで、浮かせ技を狙おう。

ワイルドスイング　P



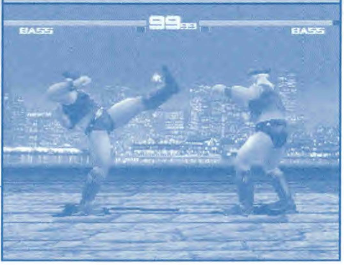
コンボハイキック　K



ジャブ・フロントキック　K



コンボキックラッシュ　K



テキサスチョップ　⇦P



テキサスチョップからの連携は、すべて中段な上、ディレイもかかるし、空中コンボにも使用可能だ。

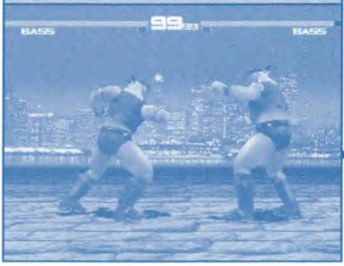
ショットガンチョップ　P



スタンガンチョップ　P＋K



エルボーバット　⇗P



エルボーバットからの連携は、実は使いづらい。エルボーラッシュがあまりにも、大振りすぎるためだ。

エルボーラッシュ　P



BASS

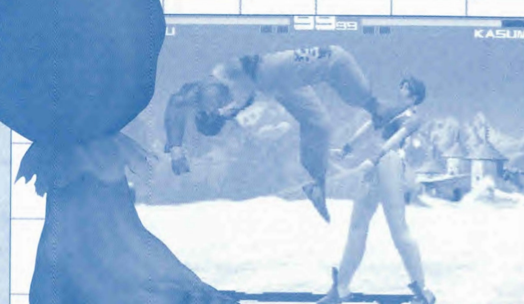
RAIDOU



PROFILE

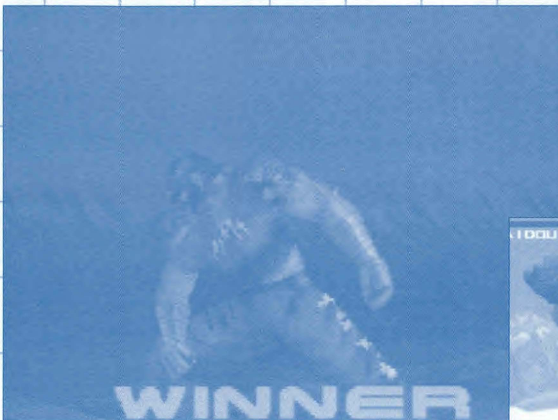
国籍：日本　　性別：No Data
誕生日：No Data
血液型：No Data
身長・体重：No Data
スリーサイズ：No Data
流派：No Data
職業：No Data





修羅道を突き進む最強の鬼神

[ライドウ]













●オリジナルコスチューム

ライドウのコスチュームは、違いといえば色だけなので、何とも寂しい。１Ｐは薄茶色。たぶん元は白かったのだろう。２Ｐはコゲ茶色だ。３Ｐは黒。次第に色が濃くなっている。







RAIDOU ライドウ

いろいろなタイプの技を持っているのでプレーして楽しいキャラ。オリジナル技は凄い威力。

技名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
●基本打撃技					
上段正拳突き	P	上	10(2)8	10,−5,−5	上P
アッパー	↘P	中	15(3)22	20,3,7	上P
下段正拳突き	↓P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
閃天脚	K	上	12(2)24	30,9,10	上K
弾腿	↘K	中	14(3)24	25,4,9	上中K
下段廻し蹴り	↓K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
背撃裏拳	P	上	11(3)18	11,0,5	上P
背撃中段手刀	↓P	中	16(2)20	14,0,4	上P
背撃下段手刀	⬇P	下	13(3)20	13,1,5	下P
背撃上段蹴り	K	上	15(3)25	30,×,9	上K
背撃中段蹴り	↓K	中	15(3)29	26,8,13	上中K
背撃下段蹴り	⬇K	下	18(5)27	25,30ケ,14	下K
落震牙	↑K	中	22(2)26	25,×,8	上中K
●ジャンプ攻撃技					
進空掌	(前J中)P	中	10(4)21	20,30ケ,6	上P
進空蹴	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,18	受け流し
進撃掌	(前J着地際)P	中	14(2)26	25,×,9	上P
進刺蹴	(前J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
留空掌	(上J中)P	中	10(4)21	20,30ケ,6	上P
留空蹴	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,18	受け流し
留撃掌	(上J着地際)P	中	14(2)26	25,×,10	上P
留刺蹴	(上J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
退撃掌	(後J着地際)P	中	18(2)22	25,×,6	上P
退刺蹴	(後J着地際)K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
●ダウン攻撃技					
奈落突き	↑P		37(−)60/53	18,−,−	−
ストンピング	↘K		17(8)31	12,−,−	−
●固有打撃技					
スマッシュフック	↗P	中	14(2)28	28,×,12	上P
バックフック	↑P	上	13(3)18	20,−3,0	上P
日輪脚	↗K	中	20(4)30	35,×,22	受け流し
破幻蹴	↑K	上	10(2)29	30,×,12	上K
月輪脚	↖K	中	13(5)55	45,×,41	受け流し
ヒールハンマー	←K	中	18(3)25	30,×,9	上中K
地旋刀	↙P	下	16(2)25	18,8,9	下P
レッグスパイク	↙K	下	19(3)28	25,8,13	下K
翻身単鞭	↖P	中	24(4)21	25,9,9	上P
正拳・上段蹴り	PK	(上上)	12(2)28	30,30ケ,11	上K
連弾	PP	(上上)	8(2)15	12,3,4	上P
昇連弾	PPK	(上上)中	17(2)29	30,×,12	上中K
連刀撃	PPP	(上上)中	15(3)25	23,×,10	上P
空旋斬刀	PP←P	(上上)中	19(2)23	20,11,12	上P
滅鬼薙ぎ蹴り	PP←PK	(上上)中中	21(2)33	30,×,16	上中K
連天脚	KK	上上	18(3)30	25,×,14	上K
連地脚	K↓K	上下	25(3)31	25,×,16	下K
ボディブロー	→P	中	11(2)22	18,8,8	上P
ストマッククラッシュ	→PP	(中中)	13(2)27	18,11,12	上P
クラッシュヒールハンマー	→PP←K	(中中)中	20(3)25	30,×,9	上中K
クラッシュレッグスパイク	→PP↓K	(中中)下	25(3)28	25,8,13	下K
ヘルスマッシュ	↘P⬊P	(中中)	11(4)26	20,9,12	上P
ヘブンスマッシュ	↘P⬊P⬊P	(中中)中	22(4)31	30,×,17	上P
空旋刀	←P	中	15(2)23	20,11,12	上P
空震撃	←P→P	中中	15(2)26	28,×,8	上P
破妖薙ぎ蹴り	←PK	中中	21(2)33	30,×,16	上中K
ジャンピングニーバット	→K	中	15(2)29	30,×,12	上中K
ニーハンマー	→K←P	中中	25(3)34	25,×,20	上P
蛇出洞	↘KP	中中	24(3)26	30,×,11	上P
トラースキック	(立ち中に)K	上	12(2)27	35,×,12	上K
スマッシュ	⬊P	中	12(2)24	25,×,8	上P
雷震撃	→→P	中	14(2)26	28,×,10	上P

技名	コマンド	属性	フレーム	減、や、ガ	HOLD
ショルダータックル	←→P	中	20(5)26	40,×,13	受け流し
デビルズアッパー	↓↘P	中	21(3)33	20,×,18	上P
地滑り	↙←K	下	30(4)37	25,×,23	下K
蒼空斬刀	P+K	上	13(3)25	30,×,10	上P
双把	↓P+K	中	18(3)28	42,×,12	上P
ローリングソバット	H+K	上	14(3)28	35,×,13	上K
スライディング	↓H+K	下	19(3)24	25,6,12	下K

技名	コマンド	属性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
十字絡み	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
フランケンシュタイナー	↓↘→H+K	上段投げ	60	1.1	−	○	×
朧	↘↘P+K	上段投げ	65	1.1	−	×	×
硬開三皇鎖	←↓↘P	上段投げ	20+20+20	1.2	10	×	×
風車式バックブリーカー	←↙↓↘→P	上段投げ	75	1.1	−	×	×
天崩轟雷衝	↓↘→←→P-K	上段投げ	85	1.2	−	○	×
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)↘H+P+K	下段投げ	85	1.25	−	○	×
裏投げ	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	−	○	×

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH(ディフェンシブ・ホールド)							
柳閃掌	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	3	×	×
柳閃刀	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	35	5	×	×
地柳拳弊	(敵Pに)↓H	下段DH	0(22)5	0	10	×	×
地柳脚弊	(敵Kに)↓H	下段DH	0(22)5	0	17	×	×
蹴撃獲投	(敵中段Kに対し)↓↙←H	中段DH	0(22)8	60	−	○	×
●OH(オフェンシブ・ホールド)							
ティー・カウ・コーン	→H	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
幻影	→←H	上段OH	16(5)18	0	10	×	×
ヘッドロック	↓↘→H	上段OH	18(5)20	35	−	×	×
ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に)←←H	派生	−	40	−	○	×
裂空迅雷殺	→↙↓↘←H	上段OH	18(5)20	85	−	×	×
ニーボンバー	(敵しゃがみ時)↘H	下段OH	15(5)20	45	10	×	×
ショートキャノン	(敵背後から)→H	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
上歩靠	(敵背後から)←←H	上段OH	16(5)18	60	−	○	○
スリーパーホールド	(敵背後から)→↙↓↘←H	上段OH	18(5)20	50	−	×	×
スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)→↘↓↙←H	派生	−	55	−	○	○
バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)↘H	下段OH	15(5)20	50	−	○	○

PICK UP 固有打撃技



様々な打撃技で変幻自在に攻め立てろ

　ライドウの固有打撃技は、隙の少ないものはあまりない。つまり、ガード後の反撃をためらわせるような技を、うまく使っていく戦法をとるべきだ。中間距離では、蛇出洞まで出すか弾腿で止めるかが重要。ヘブンスマッシュも、3回攻撃する間の好きなところで止められるので、かなり使っていける。また、この距離で一発を狙いたかったら、トラースキックをお勧めする。当然カウンターで当たれば空中コンボだ。スライディングや、地旋刀で足元を狙った攻めも効果的だ。

この技を使え
ショルダータックル

遠距離戦の要。威力が高いので、一度当てれば相手に与えるプレッシャーは相当なものだ。相手の技がぎりぎり届かないあたりから、距離を詰めようとして踏み込んだところを狙おう。

雷震撃　⇨⇨P

リーチが長く、出も遅くないので中間距離でもおもむろに出すと有効。判定面でも文句ない。



双把　⇨P＋K

下段ＤＨを決めた後などに投げかＯＨ、双把というのが非常に実戦的かつ、有効な使い方だ。



トラースキック　(立ち中に)K

しゃがみバックダッシュから出すのがいい。出が速いので、カウンターヒットさせて空中コンボ。



スマッシュ　↘P

しゃがみパンチからつなぐのが、有効だろう。カウンターヒットすればもちろん空中コンボを狙え。



蛇出洞　↘KP

弾腿がガードもしくは空振りしてしまった時に、フォローとして出すのがいいだろう。



連地脚　K⇩K

普段は、閃天脚のみで使っておいて、デンジャーゾーンの中で初めて連地脚を出すとよい。



PICK UP つかみ技



最強の技、裂空迅雷殺で弱者を裁け！

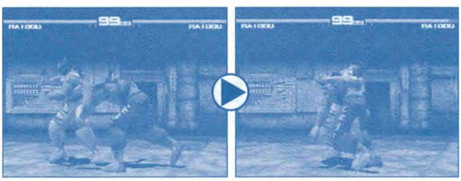
　ライドウをプレーするからには､裂空迅雷殺を出せるようになっておきたいが､どうしても出せない人はヘッドロックで代用し、地柳拳舞や地柳脚舞から出していくべし。しゃがんでかわすことが多い相手には､ニーボンバーを決めていこう｡その後も裂空迅雷殺のチャンスにつながるぞ｡また、ティー・カウ・コーンは出が一番速くコマンドも簡単なので､立ちか、しゃがみパンチからでも狙っていける｡決まった後はこちらがかなり有利なので､再度ＯＨや投げを狙える。

この技を使え
裂空迅雷殺

　ライドウのステータスともいえる技。とにかく出しづらい。この技を繰り出すのに必要なのは、まずコマンド入力の速さだ。この際正確さは二の次で、とにかく急いで入力できるよう修練すべし。

ヘッドロック　⇩⇘⇨H

出が遅いが、リーチはあるので多少遠くの相手でもつかむことができる。威力はあまり高くない。



ブルドッキングヘッドロック（ヘッドロック中に）⇐⇐H

ここまで決まれば威力も高いが、投げ抜けされると危険。なんと相手に背を向けてしまうのだ。



裂空迅雷殺　⇨⇙⇩⇘⇐H

ティー・カウ・コーンやニーボンバーを決めた後に出すと効果的。出しづらいので要修練。



ショートキャノン　（敵背後から）⇨H

出るのが速いので、振り向き技に狙って決めていける。残念ながら、威力はあまり高くはない。



上歩靠　（敵背後から）⇨⇨H

相手を吹き飛ばすので、デンジャーゾーン付近で使おう。しかし、バウンドしても技が当りずらい。



スリーパーホールド　（敵背後から）⇨⇙⇩⇘⇐H

幻影という背後を取れる技を発動させた後に有効だが、非常にコマンドが難しい。



スイングスリーパー　（スリーパーホールド中に）⇐⇙⇩⇘⇐H

入力を受け付けてくれる時間が短いので、スリーパーホールドを出したら決め打ちで入力しよう。



PICK UP 投げ技



超絶威力の投げ技で相手を地に這わせろ

　基本的に使っていくのは、天崩轟雷衝とジャパニーズオーシャンボムでいい。さらにほかの投げも有効な使い道がある。とっさに投げたい時は、コマンドの簡単な十字絡みでいこう。ただ投げ抜けされやすいので注意。朧はコマンドの性質から、しゃがみダッシュしてくれるので、多少遠くからでも決められる。硬開三皇鎖は、接近戦で地雷のように入力していくと有効なのだが、あまり連発すると格好悪いので控えよう。この技を決めた後は、仕切り直しとなる。

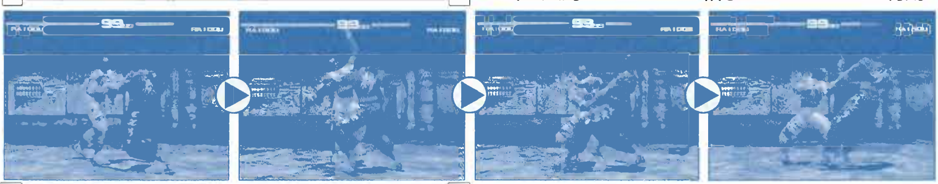
この技を使え

天崩轟雷衝

　前述の裂空迅雷殺と比べると、随分出しやすい。多少コマンドが複雑だが、慣れてしまえば簡単。ただ失敗すると双把に化けてしまうので、返し技として確実なところで出していこう。

硬開三皇鎖　⇦⇩⇙ P

失敗してもしゃがみパンチになるので、接近戦で適当に入力していても、相手にばれるまでは有効。



風車式バックブリーカー　⇦⇙⇩⇘⇨ P

コマンドの途中で下方向にレバーが入っているので、相手の立ちパンチをかわしながら決められる。



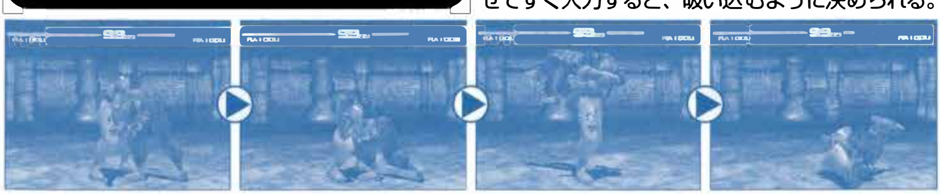
天崩轟雷衝　⇩⇘⇨⇦⇨ P+K

ライドウ独自の技。威力が並みじゃないので、相手が隙のある技を出してきたら、確実に決めよう。



ジャパニーズオーシャンボム　（敵しゃがみ時）H+P+K

相手のしゃがみパンチをぎりぎりの所で空振りさせてすぐ入力すると、吸い込むように決められる。



RAIDOU

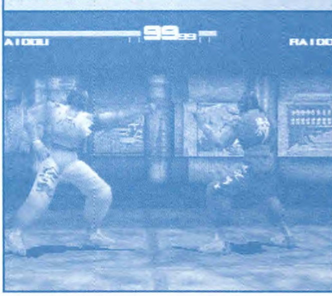


ARTS OF RAIDOU COMBINATION

鬼神の攻めで絶望感を与えろ

昇連弾は、カウンターヒットすると空中コンボを狙えるので、ディレイで出すと効果的。連刀撃は昇連弾に比べて、メリットが少ない。クラッシュレッグスパイクは、普通に出すとあまり有効ではないが、空中コンボに使えれば非常に重宝するぞ。

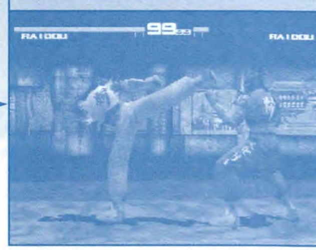
上段正拳突き　P



連弾　P

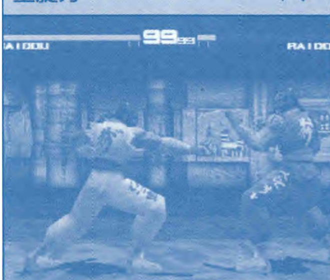


正拳・上段蹴り　K

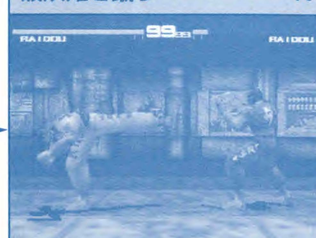


正拳・上段蹴りは連続技で出も速いので、返し技として使える。滅鬼薙ぎ蹴りは、空旋斬刀がガードされた時に出すと、いいフォローになる。

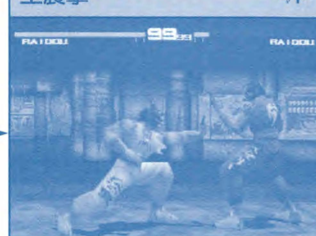
空旋刀　⇦P



破妖薙ぎ蹴り　K

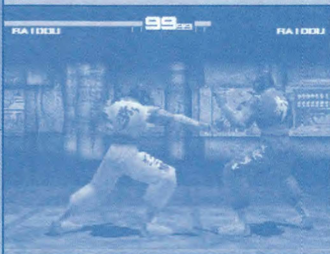


空震撃　⇨P

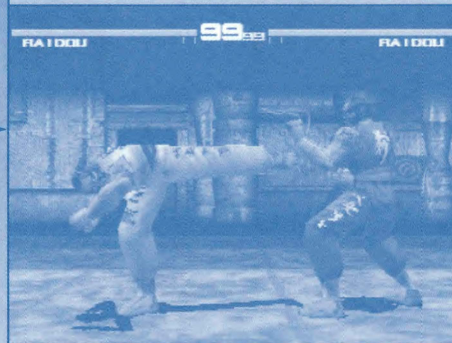


空旋刀からの連携は二つしかない。破妖薙ぎ蹴りは威力が高く、空震撃はガードされてもあまり隙がない。そのため空震撃を主体に使え。

空旋斬刀 ⇦P



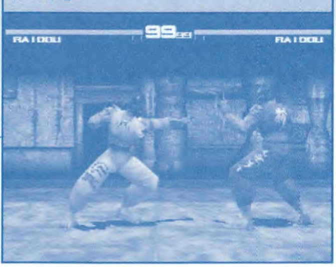
滅鬼薙ぎ蹴り K



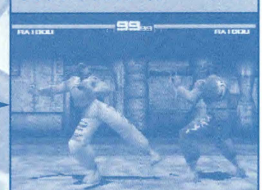
連刀撃 K



連刀撃 P



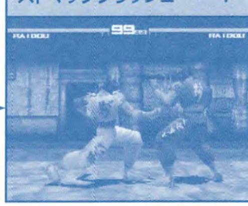
クラッシュレッグスパイク ⇩K



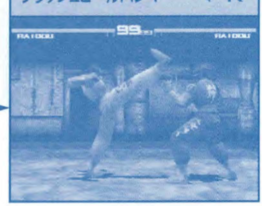
ボディブロー ⇨P



ストマッククラッシュ P



クラッシュヒールハンマー ⇦K



クラッシュレッグスパイクは、ディレイで出してなくても、パンチで止められる。クラッシュヒールハンマーならそんなことはない。



AYANE

PROFILE

国籍：日本　　性別：女
誕生日：8月5日　　年齢：16歳
血液型：AB型
身長：165cm　体重：52kg
スリーサイズ：B93・W54・86
流派：霧幻天神流・覇神門
職業：くのいち
好きなもの：マロン・グラッセ
趣味：エステ
性格：かすみと同じ里出身のライバル。父はライドウ。流派後継のいざこざなどから、かすみを嫌っている。抜け忍となったかすみを追ってくる。

　男のように厳しい時もあるが、妖艶な女性の魅了を醸しだす。男をたぶらかし、馬鹿にさえしている。目的に対しては冷酷。



　自分が本当は霧幻天神流頭首となるべき男の娘だと知ったのは、いつのことだったろうか。
　霧幻天神流覇神門上忍・幻羅の子。それはただ真実を隠すための偽りの縁に過ぎなかった。幻羅の一番弟子として、覇神門最強の使い手にまで育てられたという恩はある。だが、真実から妨げられていたという怒りはそれ以上に大きい。その矛先を誰に向ければ良いのか、綾音には分からなかった。
　雷道。それが自分を捨てた本当の父の名。彼は天神の村を去り、自分はその後に生を受けた。だから、父の顔は知らない。特別な感情を持ち得るはずもない。
　お前は不義の子。それを一番、お前に知られたくなかったのです…。
母を名乗る女性は涙を流しながらそう言った。あれはいつのことだったろうか。
　かすみを追え。
　そう指令を受けたのは先日のことだった。半分だけ同じ血を分けた少女の横顔が脳裏をよぎる。そして、いつも羨望の的だったかすみの兄・疾風の微笑み…。
　かすみ、あなたとは違うのよ。あなたは逃げたのよ。たとえ理由が何であろうと。
　里の外れで力尽き倒れ込む疾風を見つけた、あの夜の光景は決して忘れまい。わき上がる悲痛の叫びを必死に飲み込み、彼を背負って皆の元へ連れ帰ったあの夜。
　掟を破ってまで己の思いに素直になれる少女とは違う。
　自分と同じもの、そして違うものを持つ少女を綾音は追う…。

もう一つの霧幻天神流継承者

[あやね]



●オリジナルコスチューム

隠しキャラあやねにも14種類のコスチュームがあった。しかも可愛らしい制服が3種類、シースルー系のコスチュームが3種類、きわどいハイレグビキニのコスチュームが3種類、ピッチリした全身スーツが2種類存在する。



AYANE あやね

隠れキャラあやねのコマンドもすべて紹介するぞ。技の多いキャラなので使いこなせるか！

技　名	コマンド	属性	フレーム	減,や,ガ	HOLD
●基本打撃技					
覇刃	P	上	10(2)10	10,−3,−2	上P
霧刀	⇘P	中	13(2)25	18,15,16	上P
地刃	⇩P	下	10(2)12	5,−3,2	下P
閃天脚	K	上	12(2)24	27,9,10	上K
閃人脚	⇘K	中	14(3)24	24,4,10	上中K
閃地脚	⇩K	下	14(2)22	10,10,12	下K
●背後攻撃技					
羅刃	P	上	11(3)18	10,−2,5	上P
影刀	⇩P	中	13(3)24	15,4,10	上P
裏地刃	⬇P	下	13(3)20	12,0,6	下P
裏天脚	K	上	14(2)27	30,×,10	上K
裏人脚	⇩K	中	15(3)29	25,7,13	上中K
裏地脚	⬇K	下	18(5)27	25,30ケ,3	下K
裏連刃	PP	(上上)	8(2)15	10,8,11	上P
羅神双昇	PPP	(上上)中	15(3)24	20,×,10	上P
羅神曳光斬	PP⇦P	(上上)上	10(2)20	15,−1,5	上P
羅神曳光破	PP⇦PP	(上上)(上上)	8(2)25	10,19,22	上P
羅神曳光撃	PP⇦PPP	(上上)(上上)上	12(2)29	20,30ケ,14	上P
羅神曳光砕	PP⇦PP⇘K	(上上)(上上)中	14(5)55	30,×,41	受け流し
羅神曳光蹴	PP⇦PP⇩K	(上上)(上上)下	27(5)29	25,×,12	下K
羅刃昇破	PP⇨P	(上上)中	16(4)25	20,12,15	上P
羅刃裏人脚	PP⇨PK	(上上)中上	18(3)34	28,×,18	上K
羅刃飛鷺脚	PP⇨P・K	(上上)中上	32(3)34	30,×,18	上K
羅刃裏地脚	PP⇨P⇩K	(上上)中下	28(3)35	25,×,19	下K
羅刃飛燕脚	PP⇨P・⇩K	(上上)中下	36(3)35	30,×,19	下K
月影脚	⇗K	中	24(6)27	35,×,14	受け流し
影月輪	⇘K	中	9(5)55	40,×,41	受け流し
残影刀	⇦P	上	11(2)20	20,−1,5	上P
残影覇刃	⇦PP	(上上)	8(2)25	15,19,22	上P
残影覇神撃	⇦PPP	(上上)上	12(2)29	25,30ケ,14	上P
残影覇神砕	⇦PP⇘K	(上上)中	14(5)55	30,×,41	受け流し
残影覇神蹴	⇦PP⇩K	(上上)下	27(5)29	25,×,15	下K
寂光刀	⇙P	下	13(2)22	18,0,3	下P
砂塵蹴	⇙P⇩K	下下	25(5)29	25,×,15	下K
円舞翔	⇧P	中	18(3)25	22,5,11	上P
円蹴閃	⇩H+K	下	25(5)29	30,×,15	下K
●ジャンプ攻撃技					
前天弧空斬	(前J中)P	中	10(4)21	20,30ケ,6	上P
前天旋空脚	(前J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
前天地双昇	(前J着地際)P	中	15(3)24	25,×,10	上P
前天地覇脚	(前J着地際)K	中	17(2)32	22,×,16	上中K
弧空斬	(上J中)P	中	10(4)21	20,30ケ,6	上P
旋空脚	(上J中)K	中	10(4)26	30,×,12	受け流し
地双昇	(上J着地際)P	中	15(3)24	25,×,10	上P
地狼槍	(上J着地際)K	下	22(3)32	25,×,16	下K
後天螺旋塵	(後J着地際)P	中	15(4)25	20,×,12	上P
後天地狼槍	(後J着地際)K	下	22(3)32	25,×,16	下K
●ダウン攻撃技					
鷹爪脚	⇧K		30(17)60/33	20,−,−	−
瓦砕き	⇩P		18(4)31	10,−,−	−
●固有打撃技					
連刃	PP	(上上)	8(2)15	10,3,6	上P
覇神双昇	PPP	(上上)中	15(3)24	20,×,10	上P
連刃裂天脚	PPK	(上上)上	16(3)34	32,×,18	上K
覇神脚	PK	(上上)	12(2)24	25,9,12	上K
覇神連天脚	PKK	(上上)上	18(3)30	22,×,14	上K
覇神連地脚	PK⇩K	(上上)下	25(3)31	22,×,15	下K
閃光弾	⇨P	中	11(2)21	20,0,6	上P
双昇破	⇨⇨P	中	15(3)24	25,6,9	上P
双覇脚	⇨⇨P⇨K	中中	22(2)32	22,×,15	上中K

技　名	コマンド	属性	フレーム	減,や,ガ	HOLD
白霧	⇘PP	中中	13(2)28	20,4,12	上P
風牙	⇘PK	中上	13(2)29	25,×,13	上K
風斬刀	⇦P	中	15(3)22	20,11,14	上P
風斬龍舞	⇦P⇦P	中中	15(4)28	20,9,15	上P
地雷衝	⇘⇘P	下	20(2)25	20,3,6	下P
地雷炎陣	⇘⇘P⬇K	下下	25(3)32	25,×,16	下K
螺旋刀	⇩⇙⇦P	中	15(4)25	20,13,15	上P
螺旋裏人脚	⇩⇙⇦PK	中上	18(3)34	28,×,18	上K
螺旋飛鷺脚	⇩⇙⇦P・K	中上	32(3)34	35,×18	上K
螺旋裏地脚	⇩⇙⇦P⇩K	中下	28(3)35	25,×,19	下K
螺旋飛燕脚	⇩⇙⇦P・⇩K	中下	36(3)35	30,×,19	下K
連天脚	KK	上上	18(3)30	22,×,14	上K
連地脚	K⇩K	上下	25(3)31	22,×,15	下K
迅雷脚	⇨K	中	13(2)25	25,10,13	上中K
迅雷龍槍脚	⇨KK	中上	21(3)30	25,×,14	上K
迅雷狼槍脚	⇨K⇩K	中下	27(3)32	22,×,16	下K
飛龍脚	⇧K	上	10(2)29	25,×,12	上K
龍尾裂扇	⇗K	中	33(4)35	45,×,20	受け流し
秋月輪	⇘K	中	18(5)55	40,×,41	受け流し
裂天脚	H+K	上	16(3)34	35,×,18	上K
裂空脚	⇘H+K	中	20(3)29	30,×,19	上中K
狼槍脚	⇩H+K	下	22(3)32	25,×,16	下K
曳光斬	P+K	上	13(2)20	20,−1,5	上P
曳光覇刃	P+KP	(上上)	8(2)25	15,16,19	上P
曳光覇神撃	P+KPP	(上上)上	12(2)29	25,30ケ,14	上P
曳光覇神砕	P+KP⇘K	(上上)中	14(5)55	30,×,41	受け流し
曳光覇神蹴	P+KP⇩K	(上上)下	27(5)29	25,×,15	下K
幻夢槍	⇩⇘⇨K	中	16(4)39	38,×,24	受け流し
捷・綾音蹴り	H+P+K	中	23(4)29	32,×,14	上中K
●特殊行動技					
アピール：うつつ	[illegible]H+P+K [illegible]H+P+K		0(0)79	0,−,−	−
アピール：夢解き	[illegible]H+P+K		0(0)63	0,−,−	−
裏駆け	⇘P		0(0)47	0,−,−	−
背陣	⇧H		0(0)15	0,−,−	−

技　名	コマンド	属　性	ダメージ	間	硬差	爆	浮
●投げ技							
紅葉崩し	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
冥土御輿	⇦H+P	上段投げ	45	1.1	−	○	○
華蝶乱夢	⇩⇙⇦H+K	上段投げ	60	1.2	−	○	○
霧惑い	⇘P+K	上段投げ	0	1.1	17	×	×
覇神円舞	⇩⇙⇦P	上段投げ	55	1.1	−	○	○
影燕	⇩H+P	下段投げ	0	1.25	15	×	×
翼刈	(敵背後から)H+P	上段投げ	55	1.1	−	○	×

技　名	コマンド	属　性	フレーム	減	硬差	爆	浮
●DH（ディフェンシブ・ホールド）							
木霊・壱式	(敵Pに)H	上中DH	0(22)8	25	2	×	×
木霊・弐式	(敵Kに)H	上中DH	0(22)8	35	5	×	×
爪払い	(敵Pに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	12	×	×
流刃	(敵Kに)⇩H	下段DH	0(22)5	0	15	×	×
風舞陣	(敵中段Kに対し)[illegible]H	中段DH	0(22)8	30	−	○	○
●OH（オフェンシブ・ホールド）							
雪刀	⇨H	上段OH	14(5)16	30	7	×	×
陽炎	⇨⇨H	上段OH	16(5)18	0	17	×	×
茨落とし	(陽炎中に)⇩K	派生	−	50	−	○	○
綾旋	⇦⇙⇩H	上段OH	18(5)20	45	−	○	×
雪崩車	⇩⇘⇨H	上段OH	18(5)20	50	−	○	×
氷柱落とし	(雪崩車中に)H+P+K	派生	−	30	−	×	×
霜刃	(敵しゃがみ時)⇘H	下段OH	15(5)20	35	7	×	×
夢誘	(敵背後から)⇨⇨H	上段OH	16(5)18	50	−	×	×

PICKUP 固有打撃技



特殊な動きをする技が多いぞ

あやねの固有打撃技は背中を向けるものが多い。また捷・綾音蹴りや幻夢槍というような綾音特有の攻撃モーション技がある。これはフェイントをかける攻撃、リーチの長い攻撃判定に優れているのでカウンターを狙って技を出せるというすばらしい利点がある。コンビネーション等の技は上・中・下に攻撃判定を振れるので覚えると頼れる技になる。また背後攻撃を固有打撃技として考えよう。コンビネーションは背後技のほうが強力なものがそろっているからだ。

この技を使え

秋月輪

カウンターで一番威力を発揮できる技は秋月輪だろう。少々出かかりの判定が弱いものの、カウンターで決まったときの威力が半端じゃなくでかい。相手の動きをある程度先読みして秋月輪を出していこう。

閃光弾　⇨P

一歩踏み込んでの肘打ち。カウンターでヒットするとダウンを奪える基本的な中段攻撃技。



秋月輪　⇖K

側宙の反動で蹴りを出しひねりを加えて背を向けて着地する技。中段で威力があり使いやすい。



裂空脚　⇘G＋K

中段逆回し蹴り。ヒットすると相手は回転して遠くに落ちる。単発専用技と覚えておこう。



狼槍脚　⇩G＋K

中段から振りおろすように足を払う技。ヒットすればダウンを奪え、転ばせるのに使いやすい。



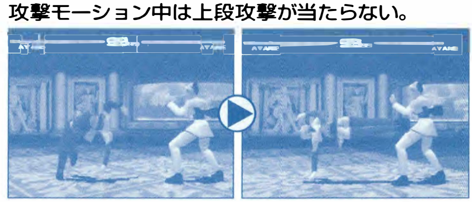
幻夢槍　⇩⇘⇨K

地面と水平に回転しながら足先から突っ込む技。飛距離が長く空中コンボなどにも応用が効く。



捷・綾音蹴り　G＋P＋K

片手を地面に付けてその腕を軸に蹴りを出す技。攻撃モーション中は上段攻撃が当たらない。



双覇脚　⇨⇨P⇨K

中段の連携技。2発目の判定が下のほうにあるので空中コンボに組み込んで使うこともできる。



PICK UP つかみ技



守りながら攻める技はこれ

ディフェンシブホールドには５種類の技がある。その中の上・中段蹴りを反撃する木霊・弐式と、中段蹴り専用の風舞陣を比べると木霊・弐式の方が威力がある。しかし風舞陣が決まった直後に龍尾裂扇を入力すると追い打ちで決まり、倍近くのダメージになるぞ。オフェンシブホールドは威力のある連携、雪崩車からの氷柱落としを積極的に狙っていこう。また雪刀は威力は低いが簡単に出せるので使いやすい。下段をつかめる霜刀は貴重な戦力なのでコマンドを覚えよう。

この技を使え

風舞陣

見た目の派手さだけでなく決まれば大ダメージを奪うこともできる。ただし中段蹴り専用なので読みが当たらないときめることができない。見た目の良さだけを追求するなら風舞陣で浮かせ幻夢槍を決めよう。

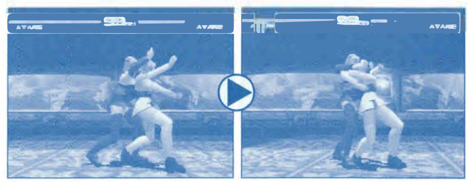
霜刀　（敵しゃがみ時）↘H

相手をつかみ立ち位置を入れ替える瞬間に一発パンチを決める技。数少ない下段投げだ。



夢誘い　（敵後ろから）⇨⇨H

後ろから首を極める技。威力はそこそこだがコマンドそのもので間合いを詰められる技。



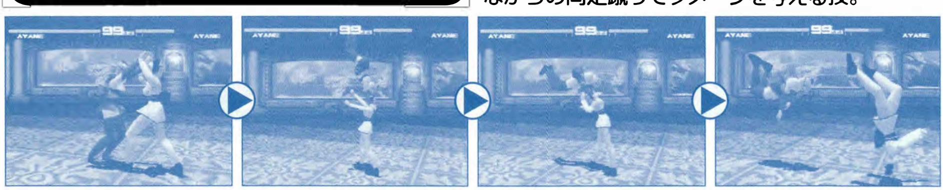
風舞陣　（敵中段Kに対し）⇩⇙⇦H

相手の中段キックを受け止め空高く放り投げるカウンター技。読みが当たると気持ちいいぞ。



茨落とし　（陽炎中に）⇩K

陽炎で相手の肩に逆立ちをした状態から、回転しながらの両足蹴りでダメージを与える技。



氷柱落とし　（雪崩車中に）⇧⇧H+P+K

雪崩車からの連続技で決まれば投げ技の中では一番ダメージを与えられる強力な技だ。





PICKUP 投げ技

安定したダメージを与える

あやねの持つ投げ技は冥土御輿が一番使いやすい。威力は低いがコマンドが簡単で投げ抜けされないからだ。威力だけみれば華蝶乱夢が一番強い。ただしコマンド入力が少々難しいので練習して出せるようにしよう。派手さを重視するなら覇神円舞だろう。コマンド入力も難しくなく威力もそこそこある。また相手を遠くに飛ばせるので、状況によって使い分けたい。下段投げの影燕はしゃがんだ相手を馬飛びで飛び越える技。この後、影月輪を出せば確実にヒットするぞ。

この技を使え

覇神円舞

覇神円舞は遠くに投げ飛ばすことができる投げ。この特徴を利用してデンジャーゾーンに投げ飛ばせば、受け身をとられても爆発の追加ダメージを与えることができる。追い詰められた時にも有効だ。

紅葉崩し　■+P

俗に言う一本背負い。通常投げなので投げ抜けできる。冥土御輿を失敗したときにも出る。



冥土御輿　⇦■+P

簡単に出せるコマンド投げで、柔道技にある巴投げ。威力は少々頼りないが投げの主力になる。



霧惑い　⇘P+K

相手の股をくぐるダンスなどで使われる技。相手のバックに回ることができるがダメージは無い。



覇神円舞　⇩⇘⇨P

相手の首を軸に背後に回り込み後方へ投げ飛ばす技。しゃがみの状態から出せるので便利。



華蝶乱夢　⇩⇙⇦H+K

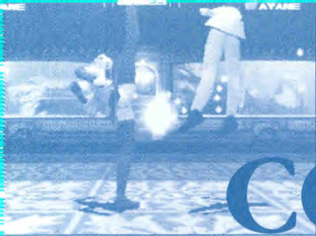
相手の顔に飛び乗り両足で踏み台にする技。投げ技単発でみれば最強の威力を持っている。



翼刈り　（敵後ろから）■+P

あやねの持つ背後投げ。簡単に出せ威力も申し分ない。相手の背後を取ったらこの技を使おう。



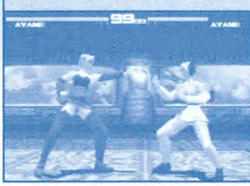


ARTS OF AYANE COMBINATION

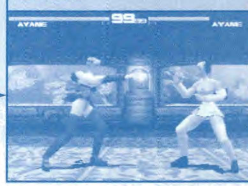
巧みなコンビネーションを会得し、勝利を見い出せ

あやねのコンビネーションは特殊で、普通に出すよりも背中を見せた状態からのほうがヒット数が多い。また動きもトリッキーでガードしづらい。このため入力するコマンドも複雑なものになっている。写真ではわかりにくいが、ディレイをかけることでタイミングを外すこともできるのでマスターしておこう。

羅刃 (背を向けて) P



裏連刃 P



羅刃曳光斬 ⇦P



羅刃双昇 P



羅刃昇破 ⇨P



羅刃飛燕脚 ・⇩K

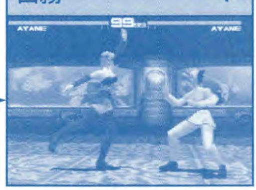


最大５ヒットのコンビネーション技。また素早いのでコマンド入力もテンポ良く入力しないと途中で終ってしまう。練習あるのみ。

霧刀 ⇘P



白霧 P



風牙 K



このコンビネーションは簡単かつ使いやすい。カウンターヒットすれば空中コンボに持ち込める。完璧に出せるようにしておこう。

羅刃曳光破 P



羅刃曳光撃 P



羅刃曳光砕 ⇖K



羅刃曳光蹴 ⇩K



羅刃裏人脚 K



羅刃飛鷲脚 ・K



羅刃裏地脚 ⇩K



双昇破 ⇨⇨P



双覇脚 ⇨K



このコンビネーションは一本道の技。風舞陣が決まった後、このコンビネーションを空中コンボとして使うことができるぞ。



ARTS OF AYANE COMBINATION

コンビネーションの始動は正面とは限らない！

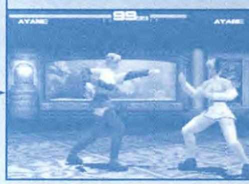
あやねのみとてつもなく多くのコンビネーションを持っているので全て覚えるのが大変。でもたくさんあるコンビネーションを覚えるとかなり強くなれる。また、コンビネーションにも共通するコマンドがある。そういうコマンドはまとめて覚えておけば、少しは闘いが楽になるはず。諦めずマスターを目指せ！

覇刃　P



基本的なコンビネーション技。パンチで始まりキックで終る感じなので簡単に覚えられるはず。分岐をしっかり頭にいれよう。

連刃　P



覇神双昇　P



覇神脚　K



連刃裂天脚　K



覇神連天脚　K



覇神連地脚　⇩K



迅雷脚　⇨K



シンプルなキック技。威力を重視するよりも実用できるものから覚えるようにしよう。そのほうが早く上達することができるぞ。

迅雷龍槍脚　K



迅雷狼槍脚　⇩K



曳光斬　P＋K



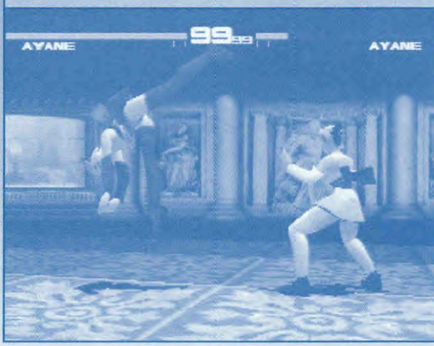
曳光覇刃　P



曳光覇神撃　P



曳光覇神砕　⇖K



曳光覇神蹴　⇩K



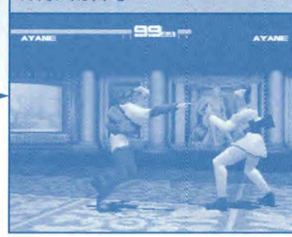
残影刀　（背を向けて）⇦P



残影覇刃　P



残影覇神撃　P



残影覇神砕　⇖K



残影覇神蹴　⇩K



DANGER ZONE! 危険

命をかけた危険地帯での熱き攻防!!



死ぬか 生きるか

DEAD or ALIVE

デンジャーゾーンを極める者は試合を制す

自分や相手がデンジャーゾーンに足を踏み入れた場合、意識的に戦い方を変える必要がある。この地区でダウンを奪われると、追加ダメージを受けるばかりか爆発の影響で高く浮き、相手の空中コンボの餌食となりかねない。体力的に有利な状況であったとしても、一気に形勢逆転される可能性を秘めるこのデンジャーゾーンでは、相手をダウンさせられる技を中心に戦闘を組み立てることが重要だろう。



◀デンジャーゾーンでの受け身を覚えて追撃を回避。

受け身の取りにくい技を覚える

デンジャー発生を目的とするなら、打撃がヒットしてから相手が着地するまでの時間が短い技が有効(下表参照)。

かすみ	連地脚　K⇩K
ジャン・リー	スラストスピンキック⬃K⇩K
レイ・ファン	※跌趿⇩⇩K
バイマン	ヒールハンマー　⇦K
ティナ	ダブルハンマー　⇦P
ハヤブサ	裂空落震牙　⬇⇦PK
ザック	ティー・ソーク・ボン　⇦P
ゲン・フー	鷹促把　⇨⇦P
ライドウ	ニーハンマー　⇨K⇦P
バース	ローリングアックス　⇦⇨P
あやね	龍尾裂扇　⬀K
※カウンターヒット時限定	

受け身に失敗した相手に追撃を行う!

あらゆる手段を駆使し、相手の受け身失敗を誘うことができたら迷わず追撃を行おう。浮き自体は打撃カウンター時の浮きと変わりはないので、基本的には通常の空中コンボを狙える。ただし、相手を倒した技の硬直時間によっては若干の修正が必要となるだろう。

受け身失敗



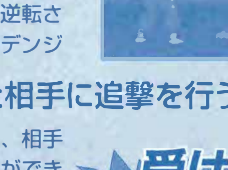


◀▼大量ダメージを狙っていこう。



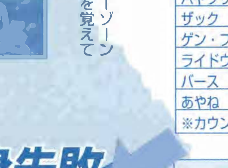
空中コンボを狙え!

受け身のタイミングをずらす



通常の技で相手をダウンさせても、受け身を取られてはデンジャー浮きの発生はなく、つけ込む隙も無くなってしまう。そこで、受け身のタイミングをずらすよう打撃(例えば着地すれすれで⇩Kを合わせる等)で受け身の失敗を促そう。毎回違うタイミングで打撃を合わせれば、さらに受け身を取ることが困難となるだろう。デンジャー限定の空中コンボを考えるより、受け身しにくい技を研究したほうがより実戦的といえる。

デンジャーゾーンでの投げ技の変化





▶投げとつかみ技には、それぞれデンジャー属性が設定されている。

デンジャー属性を持つ投げやつかみ技の中には、爆発による追加ダメージのほかに受け身を取らないと浮くものもある。ただし、投げた側の硬直時間の関係上、追撃技はある程度限定されてしまうのだ。

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

VS MAN & CPU
COSTUME
RAIDO
AYANE
EXTRA CONFIG

LEI FANG

[対戦攻略と裏技集]

VS. TACTICS & TECHNIC

VS. TACTICS & TECHNIC



対戦攻略 かすみ



コンビネーションを使え！

かすみはコンビネーション重視の戦闘スタイルを得意としている。そのためコンビネーションを途中でとめてから、投げ技やつかみ技を狙うようにしよう。あからさまに投げを狙うより技が決まりやすくなるぞ。また投げ技も威力が高いものを使うようにしたい。よく使う技は確実にコマンド入力できるようにしよう。そうしないと逆に相手の痛烈な反撃を喰らってしまうぞ。ガードに関しては通常ガードとディフェンシブホールドをうまく使い分けるようにしたい。

空中コンボ はこれで行け！

かすみの使える空中コンボを紹介しよう。まず浮かせ技には飛龍脚を使おう。カウンターヒットした時のみ高く浮かせることができる。この後にコンビネーション技の風牙を入力し、技硬直終了後に天襲脚を使おう。この天襲脚は当たらないように見えるが相手が地面に落ちる寸前にヒットするぞ！



▼コマンド入力をやりこんで身体で覚えよう。



基本戦略

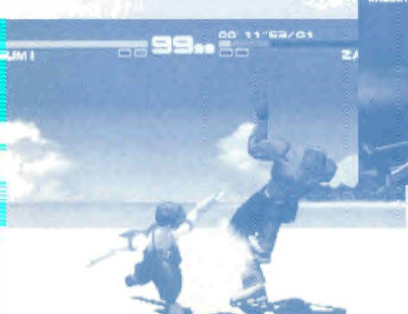
連光弾から攻撃判定を上下に揺さぶろう。すると4段技にするか5段技にするかという技の分岐を利用することができる。また相手がガードで固まっている場合、技を途中でやめて投げ技に持ち込もう。これらのパターンをバラバラに使えば、相手はなかなか手を出せないはずだ。はじめの攻撃から上下に揺さぶりたいなら、閃光弾や霧刀始動のコンビネーション技と下段単発技の影疾を使い分けよう。こうした技の振り分けをおこなえば、相手にかなりのプレッシャーを与えることができる。



▶カウンターを狙うなら月輪脚がオススメの1発逆転破壊力の技。

◀華厳円舞を使えば、デンジャーゾーンに相手を投げ飛ばせる。

対CPU戦 連続技とカウンター技で押しまくれ！





▲カウンターを狙って技を出せれば簡単に倒せるようになる。

ザックやハヤブサは連続的に技をどんどん出しまくれば簡単に倒せる。3戦目のレイ・ファンあたりからCPUが強くなってくると、力押しだけでは倒せなくなる。ここからは隙の大きい技をガードした後に強力な技での反撃やディフェンシブホールドを使うようにしよう。投げ技は狼顎蹴、カウンターは月輪脚がオススメ。

BASIC TACTICS

対戦攻略 ジャン・リー



単発打撃でカウンターを狙え

バランスのとれたキャラクターのジャン・リーは、どの技においても平均した強さがある。そのためカウンターを狙って空中コンボでたたくもよし、コンビネーション技で上下判定の2択を使っても十分に強い。また技数は少ないものの投げ技やつかみ技にも強力な破壊力を秘めている技、使いやすく安定した技がそろっている。これといった弱点もないのでビジュアルにこだわった技のみで闘っても十分。自分なりのバトルスタイルを極めれば強くなれるぞ！

基本戦略

一撃技の威力を重視するスタイルと、小技を使った判定の揺さぶりをかける戦い方をミックスしよう。ジャン・リーの使える技にはドラゴンの名称が付けられているのでわかりやすい。また浮かせて空中コンボも安定した強さなのでオススメ。浮かせ技にはハイシンニーキックとキックアッパーを使おう。投げ技は威力の肩車投げと安定のサイドバスターをうまく使い分け、つかみ技も使いこなせればジャン・リーマスターになれる!?



◀ボタン同時押しができれば安定したサイドバスターが出せる。

▶ドラゴンエルボーを使っての攻撃も威力があるしカウンターヒットしやすい。

空中コンボ はこれで行け！

浮かし技にはハイシンニーキックを使おう。その後コンボナックルアッパーを連続で2回入力し、すぐに二起脚を出せば強力な空中コンボが完成する。この空中コンボは技入力タイミングが非常に早いため、練習して確実に出せるようにしよう。安定した空中コンボなら浮かせてドラゴンキャノンがいい。



▼浮かせた後のコマンド入力がとってもシビア。

対CPU戦 バランスのとれたスタイルで闘え！

ザック、ハヤブサには技の練習相手になってもらい、レイ・ファンからはしっかりとガードをして反撃をするように闘おう。使えるのは空中コンボや肩車投げ等の強力な技だ。またガード不能技のドラゴンキックは隙が大きいので使うのに勇気がいるが、連発しなければ大丈夫だ。





▲CPU相手なら一撃技狙いでも十分に闘うことができるのがジャン・リーの強さだ。カウンターヒットは追加ダメージがあるので馬鹿にできない。

対戦攻略 ハヤブサ



身も心もハヤブサと同化せよ

ハヤブサは、一見すると扱いやすく、動きも技も素早そうなキャラクターに見えるが、実際には技後の隙が大きく、ラッシュをかけるような戦い方は向いていない。接近戦で技を出しあうのではなく、多少距離をとった場所から相手の動きを読んで、一つ一つ技を決めていくような戦法が有効だ。そのためにはハヤブサに慣れ親しんで、技を覚えることが大切。ハイリスクハイリターンの技が多いので、ツボにはまった時のおもしろさはほかのキャラでは味わえない。

空中コンボ はこれで行け！

ハヤブサの空中コンボは、破邪膝蹴りまたは、破幻蹴のどちらかの技が、カウンターヒットしたところから始まる。二発目に決める技は破幻蹴だ。三発目が一番難しい。破幻蹴の硬直中にしゃがみダッシュの入力をして、硬直が切れた直後に昇竜脚。後は逆立ちのままKを連打して、旋刃脚まで出せばいい。



▼二発目の破幻蹴を、下段正拳突きにすると急に簡単になる。



基本戦略



▲雷震撃も、遠めの距離から出していくと効果的。

ハヤブサは、接近戦が得意ではないと述べたが、接近戦で使える技がまったくないわけではない。破邪膝蹴りや破突、破幻蹴や月輪脚といった技は、接近戦で使える。ただ、破突を除いてほかの技は、ガードされると隙が大きいので危険だ。得意間合いである遠距離戦は、日輪脚を狙いつつ、裏風でDHを空振りさせたり、連携技にディレイをかけて、反撃をつぶしていこう。



◀隙をみせた相手には、確実に飯綱落としを決めていこう。

対CPU戦 鋭い判断と的確な操作でCPUを倒せ！

CPU戦でのハヤブサは、対戦よりは好きな技を使っていける。なぜならCPUは、それほど的確な反撃をしてこないからだ。特に序盤のステージでは、いろんな技の練習ができるぞ。

CPU戦も中盤をすぎると、適当にやっても勝てない。CPUは、なぜか短い連携技や下段技に弱いので、それらを多めに使おう。隙の大きい技をガードしたら、飯綱落としを決めよう。

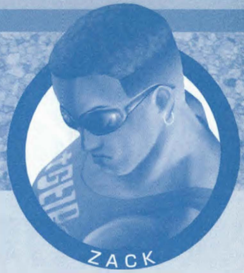
▼後半のCPUは、破突でよろけさせても、回復が異常に早いぞ。





BASIC TACTICS

対戦攻略 ザック



独学最強ムエタイのザック

モーションの早い技を繰り出して相手を翻弄するように闘うのがザック。ラッシュ系の技は上·中段技なのでガードされたらなるべく途中で止めよう。反撃やディフェンシブホールドの餌食になってしまうぞ。コンビネーションは2ヒット程度のものだけを使うのがベスト。なので1回で大ダメージを狙うのではなくチビチビと相手の体力を削っていく戦法をとろう。このため、ディフェンシブホールドも主戦力として活用して闘うのがザックのバトルスタイルだ。

基本戦略

ヒット·アンド·アウェイスタイルで闘うのがベスト。威力的には頼りない技をメインに使うので、できるだけカウンターヒットさせたい。下手に連続で技を出すと逆にカウンターでダメージを受けてしまう。まとまったダメージを与えられる投げ技は強力なので、隙があったら迷わずゴッ·コー·ティー·カウやビーストファングを使おう。つかみ技は威力に少々不安があるので補助的に使うのがベスト。ガードにはダメージの与えられるディフェンシブホールドを使いこなせれば完璧だ！

空中コンボ はこれで行け！

ザックは浮かせ技にカウ·ロイという跳び膝蹴りを使うようにしよう。この後にジェノサイドラッシュをたたき込もう。ザックの技は大振りなものが多いので、浮かせた相手にチクチクいろいろな技を入れるよりも、大技やまとまったコンビネーションを決めるほうが、大ダメージを与えることができるぞ。



▶最強の威力を持っている投げ技ビーストファングは使えるぞ。



◀浮かせ技としてはもっとも使いやすいカウ·ロイがオススメ。

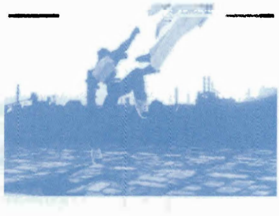


▼空中コンボは浮かせたら確実に決めよう。



対CPU戦 少しづつ体力を減らしてやろう！

どんなCPU相手でもヒット·アンド·アウェイを忘れずに闘おう。調子に乗って攻めのみに転じると、痛いしっぺ返しが戻ってくる。キッチリ攻めるときは攻め、守る時は守るというのがザックでCPU戦を勝ち抜くための秘訣だぞ。



▲投げに打撃と状況にあった技を確実に繰り出せるようになろう。



対戦攻略 ティナ



投げと打撃のバランスが重要

ティナというキャラクターの最大の強みは、やはり強力な破壊力を持つ投げ技だろう。しかし、対戦相手もそれを良く分かっているので、投げばかり狙っていても、そうそう決めさせてはもらえない。そこで打撃技やDHをうまく使い、対戦相手がDHやガードしたくなる状況を、作り出したいところだ。特にコンビネーション技を多用する相手には、投げ技を入れる隙がなかなかないので、打撃技とDHをかなり多めにしていかないと、勝つことが非常に難しくなる。

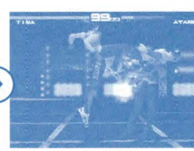
空中コンボはこれで行け！

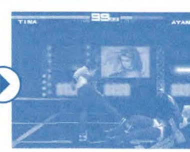
浮かせ技は、ここではカウンターヒットのダブルアッパーを使っているが、カウンターヒットならば、ジャンピングニーパットでもよい。浮かせた後は、すぐさまアルティメットコンボをたたき込み、さらにローキックを、地面すれすれにいる相手に当てる。少し寂しいコンボだが、実用度は折り紙つきだ。



▼コマンドは簡単で、タイミングもアバウト。非常に実用的。







基本戦略

投げ技のなかで最大の威力をもつ、J·O·サイクロンを常に狙っていこう。相手の動きを、ローナックルやジャブで止めた後は、カウンターで浮きの高いジャンピングニーパットや、間合いを詰めてのJ·O·サイクロンを狙う。しゃがみの多い相手には、ジャパニーズオーシャンボムを直に入れるか、エルボーやダッシュアッパーでよろけさせて、タックルやJ·O·サイクロン、空中コンボを決めていこう。隙の少ない技ばかりの相手には、DHを多く出して対応すれば効果的だ。

▶エルボーは性能がいいので頻繁に使うことになる。





◀返し技で出すと、さらに威力が高い。全体力の半分は軽く奪える。

対CPU戦 相手が誰でも、狙うはやはりサイクロン！



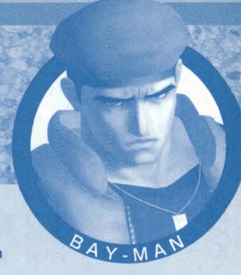


▲後半は、投げコンボはかならずといっていいほど、抜けられてしまう。

序盤は何をしても勝てるので、ここで投げや、空中コンボの練習をして、ある程度マスターしておこう。CPUは基本的に下段攻撃に弱いので、少し離れた間合いでロースピンキックやダブルローキックを出すと効果的。かすみやライドウとなるとさすがに強力だが、ローナックルを当ててすぐエルボーを出すと、よろめくことが多い。そこをつけ狙おう。

BASIC TACTICS

対戦攻略 バイマン

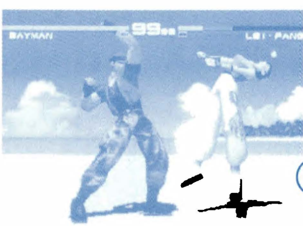


軍隊式サブミッションを使え

バイマンの戦い方は一撃必殺の技をメインとしたスタイルだ。打撃技はカウンターを狙う技とヒット数の少ないコンボを併用して使うと効果的。反撃を受けそうなフォームをした技が多いが以外と隙がないので安心して使える。またつかみ技の投げコンボが強力なので確実に出せるようにしたい。投げやつかみ技を決めるためには打撃技を使うのがベスト。投げ重視と打撃重視の２種類の戦闘スタイルをうまく組み立てることが、勝利をつかむためには必要だ。

空中コンボ はこれで行け！

カウンターでジャイアントアッパーで浮かせてニーリフトを決めよう。その後にクラッシュレッグスパイクを使えば、強力な空中コンボになる。安定してダメージを与えたいなら、浮かせ技後ラッシュソバットを使うようにしよう。重いキャラが相手の場合クラッシュレッグスパイクを使うといいぞ。



▼軽い相手なら確実に大ダメージを与えよう。



基本戦略



▶浮かせ技はカウンターを狙って出していこう。



▲最強の威力を持つ風車式バックブリーカーを決め、大ダメージを与えよう。

バイマンは、スタンディングアームロックと軸足払いから始まるオフェンシブホールドの連携が、かなり強力だ。しかし途中で投げ抜けできてしまうのが弱点でもある。このため安定した強さで闘いたいなら、信頼のできる単発でダメージが大きい技を使おう。オススメは腕固めや投げ技の風車式バックブリーカー。後はカウンター技と上下にダメージ判定を振る技を組み込めば、有利に闘えるはずだ。

対CPU戦 CPUにはつかみ技を使って闘え！



▼打撃技と投げ技をうまくミックスして闘うのがバイマンの戦い方だ！



ザックとハヤブサはオフェンシブホールド連続技の練習相手になってもらおう。3戦目以降は攻撃判定の変化を付けられる打撃技も使うようにしよう。単発でのヒールハンマー攻撃でカウンターを狙うのも効果的だぞ。打撃で相手の体力を奪いつつ投げで大ダメージを与えるというのが、CPU戦で最も大切だ。

BASIC TACTICS

対戦攻略 レイ・ファン



まずは相手をよろめかす

レイ·ファンには、しゃがんだ相手をよろめかせることが可能な中段技の性能が良く、かつ豊富にそろっている。肘撃(⇨P)や青竜出水(P⇘P)、抱頭推山(⇦P)など、どれも実戦レベルで有用な技ばかりだ。慣れるまでは、これらの技を意識的に使い、相手をよろめかせる感覚を養っておこう。ただし、上記に挙げた3つは全て中段P系の技なので、相手はしゃがみよろけとなる。つまり、浮かすべき技が中段技に限定されてしまうので、気をつけておきたい。

空中コンボ はこれで行け！

レイ·ファンの空中コンボについては、よろけた相手に追撃を加えることから始めたい。お手軽にいくのなら、よろけ中の相手に金鶏独立(P+K)をヒットさせ、浮いた相手に七寸靠(⇦⇨P)が妥当だろう。ただし、よろけはレバガチャで回復可能なので、必ずしも確定するとは限らない点に注意。



▼よろけた相手に、⇘P始動の連環前招を当て、跌趾で締める。







基本戦略



▲下Pで相手を止め、中段技か投げかの2択を迫ろう。

立っている相手には挑手打胸(⇩⇘⇨H)始動の3段投げコンボ、しゃがんでいる相手には、中段技でよろめかせてからの空中コンボ、というのがレイ·ファンの基本戦術となるだろう。空中コンボによるダメージはもちろんだが、投げコンボに関しても究極の1フレームに限りなく近づければ、その分相手の投げ抜けは難しくなり、安定したダメージが期待できるようになるのだ。



◀まずは成功率を高め、相手にプレッシャーを与えていこう。

対CPU戦 一発逆転のカウンターダメージを狙う

CPUは、多彩な空中コンボを仕掛けてくる。しかもDHが上手く、隙あらば投げを狙う。と戦術的にはほとんど死角がない。

このCPUの牙城を崩すために、まずは　P から肘撃などの安定した技を中心に、時々バクチ気味に大技を繰り出してくのが効果的だ。たとえDHされたとしても、その後の行動はずさんな場合が多いので、気にすべきではない。

▼▶大技の筆頭は、やはり七寸靠。多少強引に攻めたほうが良い。





BASIC TACTICS

対戦攻略 ゲン・フー



雲閉日月把で敵を地獄へ送れ

ゲン・フーの持つさまざまな技の中でも、彼らしさを最も表している技が、この雲閉日月把であろう。この技を決めた後の空中コンボは、このゲーム中で一、二をあらそう破壊力だ。さらににはOHのコンボも持っており、こちらの威力も相当なだ。しかし、投げ技やOHばかり狙っても、そう決まるものでもないので、打撃技も重要。似たようなモーションの技ばかりだが、性能は微妙に違うのでそれぞれの異なる使い道を、しっかりと覚えよう。

空中コンボ はこれで行け！

ゲン・フーの空中コンボは、なんと投げ技である雲閉日月把から始まるのだ。まず、雲閉日月把を決めた後ダッシュしつつ、揚把をギリギリの高い位置で当てる。次に撑掌を最速で2回たたき込み、最後に鶺子栽肩を2発ともぶち当てて、コンボ終了。体力ゲージ半分以上を余裕で奪う、激烈なコンボだ。



▼3発目の撑掌からなら、打撃で浮かせた後も入れられるぞ。



基本戦略

ゲン・フーは、リーチのある技がほとんどないので、中間距離から、接近戦ぐらいの距離を保って戦いたい。中間距離から攻め込むための技として、虎蹲山と単把をお勧めしよう。虎蹲山は隙がほとんどないし、単把は、当てればこちらが先に動ける。接近戦では、連携技のほとんどが有効なので、出の速さに注意して技を選ぼう。相手がガードを固めようとしたところで、待ちに待った雲閉日月把の出番だ。これが決まれば、そのラウンドはほとんど勝ちなので、慎重に狙っていこう。

▶威力と、浮きの高さ以外の性能はピカイチなうえ、使いやすい。





◀この技を決めると、非常に有利になるので、大技を狙えるぞ。

対CPU戦 雲閉日月把があればほかに何もいらない!?

4人目ぐらいまでは適当にやってても勝てるので、しっかり技を出せるようにしておこう。後半の敵はかなり反応がよくなっているため、基本的な戦法は待ち。少しでも隙が見えたら返し技で、雲閉日月把を決めてしまえば勝てる。





▲▶この二つの技はCPU戦でも、対戦でも、とても使いやすいぞ。

対戦攻略 バース



多様な投げを使いこなせ！

すでに引退したとはいえ、さすがに元トップレスラー。攻撃の中心はやはり投げ技やつかみ技がメインとなる。特にオフェンシブホールドであるオクラホマスタンピードの間合いの広さは効果絶大。ガードやホールドになりがちな相手に対して、かなりのプレッシャーを与えることができるだろう。もちろん投げ技だけではなく、バッファロークラッシュやベアクラッシュなどの浮かせ技を組み込みつつ、相手の裏をかくことも必要となってくる。

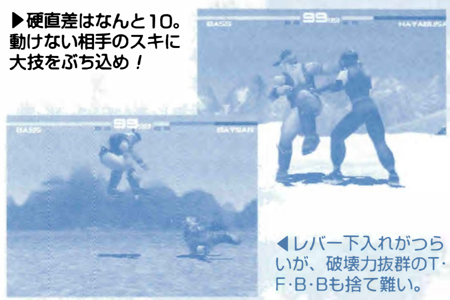
空中コンボはこれで行け！

圧倒的なそのパワーを活かして、浮かせ技はバッファロークラッシュに決まり。カウンターでヒットすれば浮いた相手にショットガンチョップ、さらにはベアクラッシュからベアシザースまでの5ヒットをつなげることが可能。トータルダメージも110となり、打撃系のキャラと比べてもひけをとらない。

基本戦略

発生の早い下段技が少ないので、接近戦で打撃勝負に持ち込まれるのは得策ではない。体格差によるリーチを活かした攻撃で相手との距離を一定に保ちつつ、接近時には確実に投げ技を決められるように練習を積んでおこう。不意に接近されたときにはどう戦うか？　ポジティブなアクションを起こしたいのであれば、一本足頭突きがオススメ。ヒット後の相手との硬直差が大きいので、大技を狙える。仕切り直しがしたいのであればロードロップキックを打つのもよいだろう。

▶硬直差はなんと10。動けない相手のスキに大技をぶち込め！



◀レバー下入れがつらいが、破壊力抜群のT·F·B·Bも捨て難い。



▼写真は1枚だが、この時点でチョップが連続で2ヒットする。



対CPU戦　一瞬の隙も見逃さず最強の投げを決めろ





◀ボディフックは数少ない、ローリスクな中段の打撃技。

CPUは、下段技と中段技を交互に出すと、なぜか非常に喰らってくれることが多い。しかしバースには強力な下段技がないので、ローナックルを代わりに使い、中段技のかわりにしゃがみ投げを使っていくことにより、大ダメージを奪えるぞ。強力な投げを返し技でいれていけば、後半のCPU戦も恐くなくなるぞ。

BASIC TACTICS

対戦攻略 ライドウ

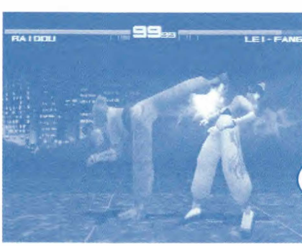


殺意を持って戦いに挑め!!

ライドウの真の力を発揮させたいのならば、彼独自の技、裂空迅雷殺と天崩轟雷衝の二つの技をマスターしておきたい。これらの技が出せないと、ライドウを使う意味が半減してしまう。と言うのも、ライドウ固有の技はこの2種類だけで、ほかの技は誰かしら持っているからだ。最高の破壊力を持つこれらの技だが、裂空迅雷殺は半端じゃない難しさなので、少なくとも天崩轟雷衝だけでも出せるように修行しよう。ライドウを使うなら、それぐらいの覚悟が必要だ。

空中コンボ はこれで行け！

まずは、トラースキックをカウンターで当てる。このコンボは、ここからしか入らないので注意しよう。次に、硬直中にしゃがみダッシュを入力して、硬直が切れた直後に、またトラースキックを当てる。そして、2発目のトラースキックの硬直が切れた後、少しダッシュ、滅鬼薙ぎ蹴りを当ててコンボ完了。

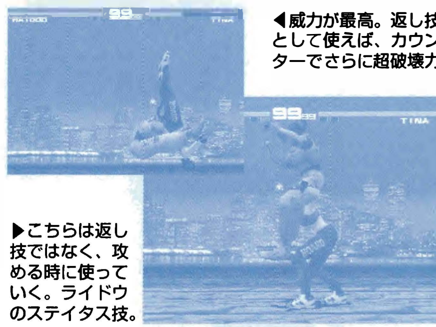


▼滅鬼薙ぎ蹴りを昇連弾にすると、少しだけ簡単になるが……。



基本戦略

ライドウは、すべてのタイプの技を持っている上、強力なものが多いが、隙の大きい技ばかりだ。なので、普段は連携する技を最後まで出したり、出さなかったりしつつ、相手がガードを固めようとしたところで、裂空迅雷殺や天崩轟雷衝を華麗に決めよう。一撃の威力が高い双把などは、下段ＤＨや、ティー·カウ·コーンを決めた後のように、こちらがかなり有利になった時に、裂空迅雷殺などの技と併せて、2択をかけると強烈だ。



◀威力が最高。返し技として使えば、カウンターでさらに超破壊力。

▶こちらは返し技ではなく、攻める時に使っていく。ライドウのステイタス技。

対CPU戦 無敵の裂空迅雷殺もCPU相手では……！

CPUにOHは使いにくい。当然裂空迅雷殺も含まれる。特に後半で使うと、簡単にかわされてしまう。

CPU戦は、最初の内は楽勝だが、4戦目あたりから急に厳しくなる。そのためDHを多めに使ってみよう。終盤の相手には、大技がなぜか決まりやすい。月輪脚や双把を狙おう。





▲後半の敵は、ボディーブローなどでよろけさせても、凄い速さで回復してくる。よろけ中に破邪膝蹴りなどを狙っても、ガードされることも。

BASIC TACTICS

対戦攻略 あやね



背後攻撃最強キャラあやね

あやねは全てにおいてバランスのとれた技を持っている。そのため平均的に全種類の技を使って戦わなければならない。これにより操作難易度の高いキャラクターになっている。中でも背後技の性能が群を抜いて優れている。しかし背を向けるのはカウンター判定でダメージを受けるので多用できない。このためあやねを使いこなすには全技の特徴を把握する必要がある。



▶捷・綾音蹴りはボタン3つ同時押しで発動する単発打撃技。ヒットすれば、相手はダウンする。



▲ダウンを奪ったら追い打ち攻撃を早めにかけよう。少しでも大きなダメージを奪うことが大事。

基本戦略



▲つかみ技も時には重要な役割を果たすので技の性質を覚えよう。

主力になるのは、やはり打撃技であろうが、投げ技を補助的に使っていかなければ相手のホールドの餌食になるばかりだ。あやねには、背後を向いてから攻撃をおこなうといった、独特でトリッキーな動作をおこなう打撃技が多く、そのほとんどがカウンターを狙っていくことが可能である。地雷衝、白霧、風牙といったコンビネーション技をメインで使いつつ、秋月輪や覇神円舞といった技を間に組み込み、パターンを増やしていこう。



◀強力な破壊力を持つ投げ技を、どの様に決めるかが重要だ。うまく投げられるかどうかで勝負が左右する。

対CPU戦略







▲打撃・つかみ・投げの全てをバランス良く使い、効率よくダメージを奪って行こう。

CPU相手にはカウンター技が有効

CPU戦ではじめのザックやハヤブサは技の練習をする程度の戦い方で倒せるはずだ。この後の戦いでは風牙や狼槍脚をメインに戦いカウンター技の秋月輪を組み込むようにしよう。後半に行けば行くほど投げ技が使い難くなって行くが、相手の大技をガードした後の硬直を投げるようにするといいぞ。ディフェンシブホールドも重要な技なので使うタイミングを覚えよう。



・幻夢槍はリーチのとっても長い技。遠くから出すとカウンターで当たりやすい。

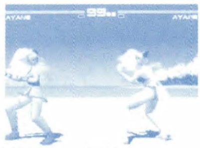
得意な背後攻撃を使いこなす

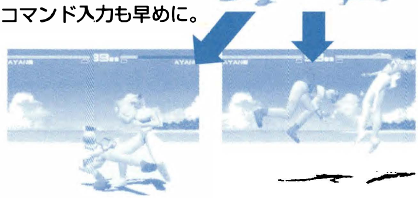
あやねは背後技の種類が固有技並にある特殊なキャラクターだ。また固有技よりも背後技のほうが性能が良いので背後技の使い方を覚えよう。

背後技は大きく分けてコンビネーション技とカウンター技に分かれる。コンビネーション技は最大で5ヒットまで出すことができる。カウンター技は月影脚と影月輪がありこれらの技は固有技よりも使いやすくなっている。ただし背後技なので攻撃されるとガードできない、諸刃の剣なのだ。

背後コンビネーション

2発目までは上段判定だが、3発目から上下に攻撃判定を揺さぶることができる。これらは技の出るスピードが早いのでコマンド入力も早めに。







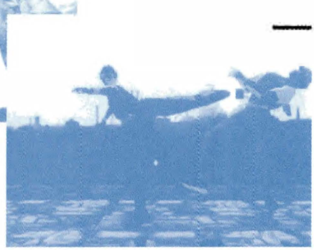
◀カウンターを狙うなら影月輪がもっとも使いやすい技だぞ。



▶背後からのコンビネーション技はヒット数が多いのが特徴。空中コンボにも使える。

空中コンボはこれで決まり!!





▲浮かせた後にどの技をたたき込むのか迷ってしまうのがあやね。いろいろな空中コンボが可能なので自分で空中コンボを完成させろ。

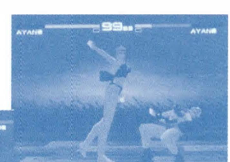
浮かせ技には飛龍脚を使おう。その後、風牙を入力し風斬龍舞につなぐ。これで強力な空中コンボが完成するぞ。この他に迅雷脚を浮かせ技にすることも可能なので覚えよう。ビジュアルの良さを追求するなら、浮かせて幻夢槍、捷・綾音蹴り、龍尾裂扇、秋月輪などを単発でヒットさせるのがなかなか見栄えがする。



▼空中コンボを使えるようになれば、1発逆転の大ダメージを与えることも可能になる。確実に空中ヒットさせられるように練習をしよう。









オリジナルコスチュームが更にグレードアップ
SECRET JUNCTION

DOAライフを彩る8つの隠し要素を一挙公開！

1 オリジナルコスチュームの獲得条件



コンシューマ版デッドオアアライブを語るうえで外すことのできないのは、やはり豊富なコスチュームの数々だろう。制服、水着、天使と悪魔などあらゆるニーズに応えた、そのバリエーションはまさに圧巻。もちろん、全89種のコスチュームは、ゲーム中の全モードで使用が可能だぞ。以下の２つのタイプの獲得条件を確認し、コスチュームを集めよう。

全コスチューム数

	デフォルト	オリジナルA	オリジナルB	合計
	3	7	4	14
レイ・ファン	3	6	5	14
ティナ	3	4	7	14
ジャン・リー	3	2	0	5
バイマン	3	2	0	5
ハヤブサ	3	2	0	5
ザック	3	2	0	5
ゲン・フー	3	2	0	5
/(	3	2	0	5
ライドウ	2	1	0	3
	3	0	11	14

オリジナルコスチュームAタイプ

○トーナメントモード
○難易度ＮＯＲＭＡＬ以上
○体力設定「ＮＯ　ＬＩＭ　Ｔ」以外
○セットタイム・セット数変更可能
○コンティニュー可能
この条件でクリアすると、該当キャラクターのオリジナルコスチュームＡタイプを１つ獲得できる

オリジナルコスチュームBタイプ

○そのキャラのオリジナルコスチュームＢタイプを全て獲得している
○トーナメントモード
○難易度ＮＯＲＭＡＬ以上
○セットタイム30秒以上
○セット数２本設定以上
○コンティニュー可能
この条件でクリアすると、該当キャラクターのオリジナルコスチュームＢタイプを１つ獲得できる

2 ボーナスキャラクター



「あやね」との対戦

ＰＳ版『ＤＯＡ』には通常のプレイで登場する10キャラ(ライドウを含む)に加え、オリジナルのボーナスキャラクターとし「あやね」が一定の条件を満たすことで登場する。詳しい条件は左表に表記したとおり。あやねとの対戦をするための条件で一番の問題となるのは、ライドウステージに到達までの時間が６分というタイム制限の厳しさだろう。セットを１本も落とさなければ、１本あたり20秒弱あるのだが……。

対戦条件

○トーナメントモード
○難易度ＮＯＲＭＡＬ以上
○体力設定変更不可
○セットタイム30秒以上
○セット数２本設定以上
○「ライドウ」直前までのクリアタイムが６分以内、この時「あやね」がライドウ直前の対戦相手（CPUキャラ）として出現する

3 ボーナスキャラクター



「ライドウ」の獲得

左表の条件を満たすことで、ボスキャラである「ライドウ」をプレイヤーキャラクターとして全モードで使用することが可能となる。もちろん、トレーニングモードで、固有技を確認することもできるので、技コマンドのチェックや空中コンボの練習もバッチリできてしまうぞ。ボスキャラクター「ライドウ」をバッチリ使えるように練習して、トーナメントモードやＶＳモードで最強キャラクターの強さを友達に見せつけろ。

獲得条件

○トーナメントモードもしくはタイムアタックモード
○難易度ＮＯＲＭＡＬ以上
○体力設定変更不可
○セットタイム、セット数変更可能
○コンティニュー可能
○デフォルト全９キャラクター（「綾音」を除く）でクリア

4 ボーナスキャラクター



「あやね」の獲得

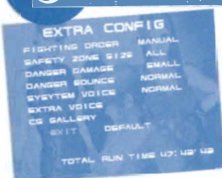
隠れキャラクターの「あやね」を使う方法がある。使用方法は左の表のとおりだ。もちろんトレーニングモードでの使用もできるので、技のコマンドもバッチリ練習できる。

獲得方法

○全キャラクター（「あやね」を除く）のオリジナルコスチュームを獲得する。



5 EXTRA CONFIGの開放



下の表に記された条件を満たすことによって、条件に対応したＥＸＴＲＡ　ＣＯＮＦＩＧを使用できるようになる。またａとｂを持つものはどちらか片方の条件を満たすだけで使用できるようになる。このＥＸＴＲＡ　ＣＯＮＦＩＧではよりゲーム内容を面白くするための設定変更ができるので、すべて使えるようにして自分の目で確かめてみよう。

1 FIGHTING ORDER
ａ）トーナメントモードをいずれかのキャラクターでクリアする
ｂ）ソフトの稼動時間・３時間以上

2 SAFETY ZONE SIZE
ａ）タイムアタックモードを５分未満でクリアする
ｂ）ソフトの稼動時間・６時間以上

3 DANGER DAMAGE
ａ）サバイバルモードで１０人以上勝ち抜く
ｂ）ソフトの稼動時間・９時間以上

4 DANGER BOUNCE
ａ）組み手モードで勝率８割以上を記録
ｂ）ソフトの稼動時間・１２時間以上

5 SYSTEM VOICE:SAKURA
ａ）トレーニングモード以外でかすみの使用回数が１００回を越える
ｂ）ソフトの稼動時間・１５時間以上

6 SYSTEM VOICE:WAKANA
ａ）プレーヤーキャラクターとして「あやね」を獲得する
ｂ）ソフトの稼動時間・６時間以上

7 EXTRA VOICE
ａ）トレーニングモードのＣＯＭＭＡＮＤ　ＭＯＤＥで、任意のキャラクターの全技に「ＯＫ」を出す

8 CG GALLERY
ａ）あやねのコスチュームを全て獲得する

6 リプレイ巻き戻し機能



ラウンド終了後に流れるリプレイ前に○ボタンと□ボタンを押しておくと逆再生モードになる。その後リプレイ中に△で巻き戻しだ。

7 ポーズアイコン消去法



試合中にポーズをかけるとポーズアイコンが現れる。このアイコンはセレクトボタンを押すことによって消去することができる。

8 勝利演出の選択





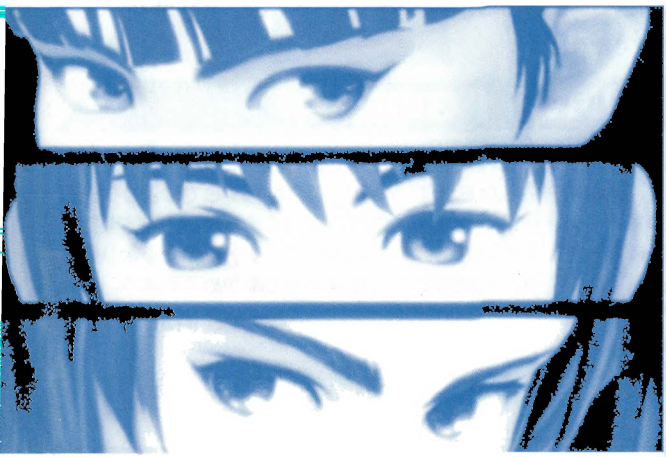


試合中、プレーヤーが勝利した後のキャラクター勝利演出を選択することができる。選択方法は演出直前にボタンを押し放しにする。
Ｈボタン（Ｈ＋Ｐ）
Ｋボタン（Ｐ＋Ｋ）
Ｐボタン（Ｈ＋Ｐ＋Ｋ）

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

SKILL BOOK

ゲーメストムック／EXシリーズ Vol.52





平成10年5月8日第1版第1刷発行

発行人：加藤 博
編集人：高橋 己代子
進行管理：伊藤 勝章　今田 隆幸
アシスタント：鳥塚 享亨　竹内 正浩
沼田 孝一　関川 雄介
制作・編集：***BrainBusters***
丹治 正行　渡辺 高行
松尾 直木
デザイン：(有)日本アートグラファ
表紙デザイン：(株)新声パブリッシング
制作協力：テクモ(株)
印刷：共立印刷(株)
発行：(株)新声社

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
営業03-3293-9321 編集03-3293-9336

ゲーム内容のご質問にはお答えできませんので、予めご了承下さい。

4 ボーナスキャラクター



獲得方法

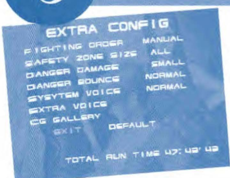
○全キャラクター（「あやね」を除く）のオリジナルコスチュームを獲得する。

「あやね」の獲得

隠れキャラクターの「あやね」を使う方法がある。使用方法は左の表のとおりだ。もちろんトレーニングモードでの使用もできるので、技のコマンドもバッチリ練習できる。



5 ＥＸＴＲＡ　ＣＯＮＦＩＧの開放



下の表に記された条件を満たすことによって、条件に対応したＥＸＴＲＡ　ＣＯＮＦＩＧを使用できるようになる。またａとｂを持つものはどちらか片方の条件を満たすだけで使用できるようになる。このＥＸＴＲＡ　ＣＯＮＦＩＧではよりゲーム内容を面白くするための設定変更ができるので、すべて使えるようにして自分の目で確かめてみよう。

1 FIGHTING ORDER
a）トーナメントモードをいずれかのキャラクターでクリアする
b）ソフトの稼動時間・３時間以上

2 SAFETY ZONE SIZE
a）タイムアタックモードを５分未満でクリアする
b）ソフトの稼動時間・６時間以上

3 DANGER DAMAGE
a）サバイバルモードで１０人以上勝ち抜く
b）ソフトの稼動時間・９時間以上

4 DANGER BOUNCE
a）組み手モードで勝率８割以上を記録
b）ソフトの稼動時間・１２時間以上

5 SYSTEM VOICE:SAKURA
a）トレーニングモード以外でかすみの使用回数が１００回を越える
b）ソフトの稼動時間・１５時間以上

6 SYSTEM VOICE:WAKANA
a）プレーヤーキャラクターとして「あやね」を獲得する
b）ソフトの稼動時間・６時間以上

7 EXTRA VOICE
a）トレーニングモードのＣＯＭＭＡＮＤ　ＭＯＤＥで、任意のキャラクターの全技に「ＯＫ」を出す

8 CG GALLERY
a）あやねのコスチュームを全て獲得する

6 リプレイ巻き戻し機能



ラウンド終了後に流れるリプレイ前に○ボタンと□ボタンを押しておくと逆再生モードになる。その後リプレイ中に△で巻き戻しだ。

7 ポーズアイコン消去法



試合中にポーズをかけるとポーズアイコンが現れる。このアイコンはセレクトボタンを押すことによって消去することができる。

8 勝利演出の選択





試合中、プレーヤーが勝利した後のキャラクター勝利演出を選択することができる。選択方法は演出直前にボタンを押し放しにする。
Ｈボタン（Ｈ＋Ｐ）
Ｋボタン（Ｐ＋Ｋ）
Ｐボタン（Ｈ＋Ｐ＋Ｋ）





ゲーメストムック／EXシリーズVol.52

DEAD OR ALIVE

for PlayStation

DEAD OR ALIVE ● SKILL BOOK

編集人●高橋 己代子

株式会社 新声社 〒101-8935

定価：本体 980円 +税（送料310円）

雑誌63382-29

ISBN4-88199-477-8 C9476 ¥980E

9784881994771

1929476009807

新声社